COMIQUEANDO

#11 COMIQUEANDO
AÑO 1 $5

BATICHUECO SCANS
ARCHIVO DE COMICS
C.R.G COMIC RELEASE GROUP
RESTAURADO POR YUURIS

MARVEL en Argentina

STAN LEE dice de todo

Reportaje a MANDRAFINA

LUCAS

Un comic de CYBERSIX

BAYASPIRINA "C" PRESENTA AL

LECTOR DE COMICS OSCUROS

(DARKUS VERTIGUESCUS)

EL LECTOR OSCURO ESTÁ PENSANDO

FIRULETES HOMENAJE "JACK SKELETON"

EL OLIMPO OSCURO → GAIMAN

MOORE 1 MORRISON 2 3

CIELO

LO CAGÓ UN CUERVO

PEINADO ONDA SANDMAN, ROBERT SMITH, MANOSTIJERA Y LUKAS EL DARK

← LOUSIANA

NEWCASTLE →

CEJA RAPADA HOMENAJE "THE WAIL"

CEREBRO ENROSCADO DESPUÉS DE LEER "TELL ME DARK" Y "KID ETERNITY"

GUION ENROSCADO H. MIRANDA & G. SALA
DIBUJO ENROSCADITO G. SALA EL OSCURO (GUCIO) 1995

COSAS QUE NO LE GUSTAN:
- EL MANGA
- MAC DONALD'S
- EL RATÓN MICKEY
- LA LIGA DE LA JUSTICIA
- MICKEY MOUSE
- DIEGO TORRES
- EL RATÓN MIGUELITO

INFIERNO

BUSCA MOCO MISTICO

PUCHO AUTÉNTICO TIRADO POR JHON CONSTANTINE

LABIOS NEGROS

VIÓ "THE CROW" A PESAR DEL GUIÓN (?) FLOJO 67 VECES

ALMA NEGRA

ARITO MADE IN SATAN

REMERA NEGRA

EN LAS RADIOS YA SUENA EL ÚLTIMO ÉXITO DE "MEMBRANA MUCOSA": "SANDMAN DE MI ESPERANZA"

ALGUNOS AMIGOS: CLIVE BARKER, HR. GIGER, HP. LOVECRAFT...

¡ÚLTIMO MOMENTO!

CONOCIDAS PERSONALIDADES DEL COMIC OSCURO NORTEAMERICANO SE INSTALARON CLANDESTINAMENTE EN BUENOS AIRES Y TRABAJAN CON NOMBRES FALSOS:

- JHON CONSTANTINE PUSO UN CONSULTORIO DE VIDENCIA EN EL ONCE, ORQUIDEA NEGRA UNA FLORERÍA EN LA RECOLETA,
- LUCIEN TRABAJA EN LA BIBLIOTECA DE ACOYTE Y PARANÁ,
- EL CORINTIO ES MODELO PARA "COLGATE", STARMAN VENDE TELESCOPIOS EN EL PLANETARIO Y... Y... Y ZATANNA APARECE EN EL JUEGO DE LA OCA ...

EL LETOR OSCURO TA TRISTE

LA COSA DEL ZOBACO

MANO NEGRA (SANTA-VERTIGO MARADONA)

VISITE "ARKHAM"

RESIDENCIA DE FAMOSOS DEL COMIC. PRESENTANDO CERTIFICADO DE SANIDAD 20% DESCUENTO (NO INCLUYE CHALECO DE FUERZA)

AUSPICIAN: ANZUELOS "HELLRAISER" Y ENCENDEDORES "ETRIGAN"

EL LETOR OSCURO TA FELIZ

NUEVAS!!! ADIDAS "PIN HEAD"

NEGRAS!

LEA "MAR NEGRO COMISSS"

"SWAMPY" SU MASCOTA

EL LETOR DE COMIC OSCURO LABURA EN NEGRO

POR ACÁ PASÓ ... STEEEEEMPY !!!

AHORA VOS TAMBIEN PODES!!!

RECETA CASERA PARA HACER TU PROPIO COMIC OSCURO...

① ELEGÍ TRES REVISTAS DE HISTORIETAS DE TU ÉPOCA DE DULCE NIÑO. EJ: "PATORUZITO", "CONDORITO" Y "ZIPI Y ZAPE"

② RECORTÁ TRES PÁGINAS DE CADA REVISTA Y MEZCLALAS ALTERNANDO UNA DE CADA UNA Y DANDO VUELTA 1 PÁG DE CADA TRES.

③ SALPICÁ LAS PÁG CON UNA POCA DE SANGRE HUMANA

④ AGREGALE A ESTA MEZCLA 50 GRMS. DE AJÍ MOLIDO Y 75 DE PIMIENTA, ... Y 100 DE CENIZAS DE PITILLO NEGRO

⑤ PRENDE FUEGO LAS PÁG CON NÚMERO PAR

⑥ PEGÁ LAS PÁG. POR EL LOMO CON CINTA SCROTCHHH

⑦ AGARRÁ UNA FOTO VIEJA DE TU ABUELA, PINTALE LOS LABIOS Y HACETE UNA TAPA ONDA Mc KEAN (?!!!) Y... ¡¡HA ENROSCARTE EL CEREBRO!!

CROAC!

THE CROW

UNA FRASE FINAL DEL LETOR OSCURO:
- HASSS... T-AA...
...LU... E... G-OOO...

DEDICADO REPETIDAS VECES A LUKAS EL DARK ... AGH!!!

Historietipos ☐ Gustavo Sala.

EN EL SALON DE LA JUSTICIA...

Editorial de Andrés Accorsi

Hola, cómo va! Como podrán apreciar, todos aquellos que creen firmemente que esta revista es obra de una peligrosa horda de dementes tienen en este número una nueva prueba irrefutable para reforzar sus argumentos. Me refiero, obviamente, a la boleta para votar por Darkseid y sus nefastos adláteres en las elecciones del próximo 14 de Mayo.

Más de uno se lo tomará en joda y alguno saltará diciendo "¿Qué es esta falta de respeto?". Y es eso: una falta de respeto. Una lisa y llana burla a esa infecta farsa que es la política argentina. Es apenas un intento por devolverle a la clase política argentina una de las tantas tocadas de culo a las que nos someten día a día con su inmensa ineptitud, su escabrosa deshonestidad y su pasión por las roscas más espurias.

A todos ustedes, señores de sonrisitas falsas y abultadas cuentas bancarias, les queremos decir que no les creemos nada. Que sus propuestas, sus plataformas y sus promesas nos resultan más huecas que un guión de Howard Mackie dibujado por Rob Liefeld. Tanto es así que preferimos invitar a nuestros lectores a votar a un genocida, un déspota, un tirano impiadoso que, desde la ficción, nos dio más satisfacciones (y mejores ejemplos de lo que significa la palabra "dignidad") que todos ustedes juntos. Darkseid es un reverendo hijo de puta. Su gran ventaja es que no se esfuerza por disimularlo. Darkseid no existe. Ustedes tampoco, pero gastan millones de dólares en campañas publicitarias para tratar de convencernos de lo contrario.

No crean que con esto estamos justificando las atrocidades de Darkseid, ni sugiriendo para el país una especie de nazismo cruel y despiadado al estilo Apokolips. Para nada. Simplemente usamos la figura de Darkseid (y a través de esta, la figura de Jack Kirby, su inmortal creador) para exaltar los valores de la Fantasía, en un país donde la realidad agobia, confunde y asquea.

Vos, que te cagás de hambre como los Perros Hambrientos, que vivís en un barrio roñoso e inseguro como el Armaghetto, que estás harto de la represión que te hacen comer esos Parademonios de silbato y manga blanca y de los medios de comunicación que tratan de manipularte al mejor estilo Glorious Godfrey, sabés que nuestra sociedad es cada día más espantosa. Que la miseria, la ignorancia y la crueldad se extienden entre nosotros a un ritmo aterrador. Que, aunque no lo sepamos, este país ya está bajo el yugo atroz y la oscura sombra de un señor llamado Darkseid... Tal vez, el 14 de Mayo, eso pueda cambiar.

Dicho todo esto, dos buenas noticias. Primera: con este número 11, Comiqueando alcanza la marca histórica de su antigua versión subte. Segunda: el mes que viene cumplimos un año y lo vamos a festejar como corresponde, es decir, a todo trapo. No pienso adelantar ni media palabra más, pero ajústense los cinturones, porque la mano viene muy pero muy grossa.

Este número está dedicado a todos aquellos que (sin más superpoderes que la ética) luchan para que este país se parezca un poquito menos a Apokolips. Ahora sí, que disfruten la revista y los espero el mes que viene...en el Salón de la Justicia.

© DC COMICS

INDICE SECCIONES

2 HISTORIETIPOS.
Gustavo Sala sigue desmenuzando a los personajes típicos del mundo del comic con el humor que lo caracteriza.

3 EN EL SALON DE LA JUSTICIA.
Editorial de Andrés Accorsi.

6 COMIC CLIPS.
Toda la información nacional e internacional para tenerla hiper-clara y además, Humberto Pollo.

22 CEBAMIENTO INFINITO.
Muñecos, Juegos de Rol y Video Games, para cebarte mejor!

24 ENTALLAZOS.
Todas las postas sobre la invasión del comic, que se sigue extendiendo por los demás medios de comunicación.

25 EL COMIC DE NUNCA ACABAR.
Hoy: Tommy Murdock.

26 GUERA DE JODA.
Diego Grillo Trubba y un completísimo informe sobre el mercado de venta directa en Europa.

32 LA VERDULERIA.
Palos, verdugueos, gastadas... en fin, ustedes ya saben cómo es esto.

33 CYBERSIX.
Otro episodio inédito de la fabulosa creación de Carlos Trillo y Carlos Meglia. Qué lujo, señores! Qué lujo!

54 MESA REDONDA.
El staff se reúne en torno a la Mesa y comienza el debate para determinar qué tiene chapa y qué no.

58 CORREO.
Seguimos siendo sistemáticamente sepultados por las cartas y los dibujos de los lectores y esta sección es un claro reflejo de ello.

66 ANARKOMIX.
Y nos vamos tirando todo por la ventana, en una caótica sucesión de notas, datos y rankings.

STAFF
Director: Andrés Accorsi
Jefe de Redacción: Diego Accorsi
Coordinador Creativo: Hernán Botticelli
Diseño: Estudio la Señal
Redactores: Fernando garcía, Hernán Ostuni, Diego Grillo Trubba, Mr. Master, Gabriel García Carral, Dr. Müle, Dr. Sax.

NOTAS

11
¡EXCELSIOR!
Stan Lee analiza a fondo todas las tendencias de la actualidad y anticipa decenas de proyectos, en un reportaje imprescindible concedido a Andrés Accorsi y Rafael de la Iglesia.

18
IT'S A SMALL WORLD.
¿Sabías que casi todos los comics de Disney que edita Marvel se producen en Argentina? Comiqueando te presenta a los responsables del éxito de Aladdin, La Sirenita y muchos más.

30
MARVEL EN ARGENTINA.
Fernando García y Hernán Ostuni ofrecen una exhaustiva retrospectiva de todos los intentos anteriores por traer a Marvel a nuestro país.

50
X-MEN, Sólo para X-Pertos.
Undécima entrega de la apasionante saga del Profesor Xavier y sus mutantes.

70
REPORTAJE A CACHO MANDRAFINA.
El consagrado autor de Savarese, El Husmeante, El Condenado y Morgan recorre junto a Andrés Accorsi más de 25 años de trayectoria en el medio.

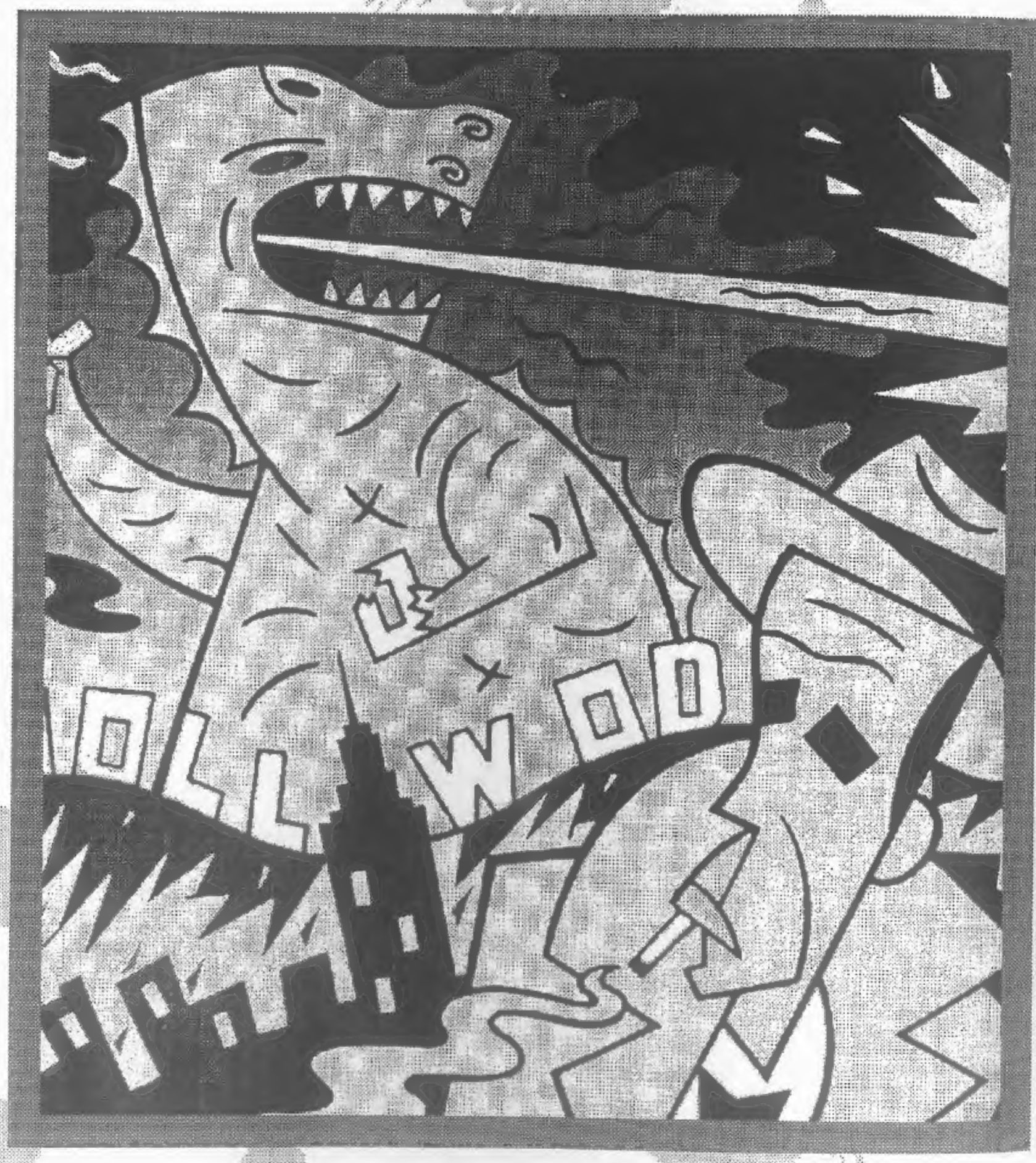
Invitado Especial: Rafael de la Iglesia
Robin: Federico Gatti
Ilustración de portada: Lucas y Ariel Olivetti
Hulk y Wolverine son © Marvel.

Comiqueando es una publicación mensual de Comiqueando Press.
Envíos a: Av. Forest 536, Piso 8, Of. 43, CP 1427, Buenos aires, Argentina.

Todos los personajes, logotipos, fotos e ilustraciones que integran el presente número son Copyright de sus respectivos autores, agencias y/o syndicates. Todas las colaboraciones (notas, historietas, etc,) son Copyright de sus respectivos autores.

Registro Nacional de la Propiedad Intelectual: en Trámite. Comiqueando es marca registrada (N. de título 1.317.726). Impresa en los talleres Gráficos Acme. Distribuye en Capital: Trapacs, Balcarce 458, 1 Piso. Y como dijo Walt Disney, yo no me caliento más. ABRIL de 1995

COMIC CLIPS



© Niño Rodriguez

EL NIÑO MAGICO

Después de colaborar con Clarín y otros prestigiosos medios gráficos, el demencial Niño Rodríguez vuelve a su primer amor, el comic, autoeditando en N.1 de El Cerebro Mágico, 16 páginas a todo color en el recordado formato chaparro de las Novaro, 13,5 x 19 cm. Entre las joyitas que alberga este número resaltan el regreso del nunca bien ponderado Nick Pumper, una infartante ilustración de la diosa Betty Page y el merecido reconocimiento a una de las figuras cumbre de nuestra cinematografía: Rolo Puente. Todavía no se sabe si El Cerebro Mágico saldrá o no a la venta en librerías especializadas, así que a prestar atención. **(F.G.)**

VUELVE NOCTURNA

El ya célebre Cineclub Nocturna vuelve a alegrarnos la noche del viernes, ahora en el subsuelo de Sarmiento 1249 y en el horario de las 20.30 hs. Las funciones empezaron el primer viernes de Abril, y estas son las próximas: El 21, Series Clásicas de Ciencia Ficción con SuperCar, Ultraman y Cosmos 1999. El 28, el primer episodio del Super Agente 86 y el film La Estatua Viviente, con Roddy McDowall. El 5 de Mayo, Frankenstein Debe Ser Destruído, con Peter Cushing. Y el 12 de Mayo, Festival de los comics con dibujos animados de Spider-Man, Namor y Thor y un capítulo de Superman protagonizado por George Reeves. Por tres roñosos pesitos, nuestro amigo Cristian "Monster" Aguirre y su gente ofrecen verdaderas veladas de gala, para terminar la semana como Dios manda. Allá estaremos. **(A.A.)**

CAMBIOS EN DARK HORSE

El universo superheroico de Dark Horse (el Comics Greatest World) sigue sin poder detener su aparentemente inevitable caída. Sin embargo, el nuevo intento por afianzarlo ya está en marcha. El universo, ahora rebautizado Dark Horse Heroes a secas, se verá reducido a cinco series mensuales: X (por Steven Grant y Javier Saltares), Agents of Law (por Keith Giffen,

Lovern Kindzierski y Dan Lawlis), Ghost (por Eric Luke y Adam Hughes), Barb Wire (por Jo Duffy y Jim Hall) y Motorhead (por Dan Chichester y Karl Waller). La nueva etapa se relanza oficialmente con un mini-comic de Giffen, Matt Haley y Tom Simmons, que se obsequia gratuitamente en las páginas de Wizard N45. De todas formas, el destino de la línea quedará sellado este invierno, con la presentación de la miniserie de cuatro entregas The Mask World Tour, en la cual The Mask (atravesando su momento de mayor gloria gracias al film con Jim Carrey y el inminente cartoon) hará de las suyas en el Dark Horse Heroes. Si después de esto el universo no funciona, lo más probable es que desaparezca. **(F.G.)**

© Dark Horse Comics

UNO-DOS-TRES, EL CLUB OTRA VEZ

Tres novedades nos presentan nuestros amigos del Club del Comic. Primera: Comienzan en Mayo los cursos de dibujo a cargo de profesores de primer nivel. Manco, Saichann, Khato, Ottolini y Dani the O. Viernes y sábados estos grandes dibujantes te brindan la oportunidad de aprender y convertirte vos también en un comic-master. Segunda: Los sábados por la tarde empezaron las sesiones del Rolódromo Comiquero, donde Diego Accorsi, Diego Grillo Trubba y un equipo de masters enseñan y se divierten con los juegos de rol de la DC, los Mitos de Cthulhu y otros. Imperdible. Tercera: El Club del Comic es ahora también un programa de televisión. Así como lo oyen. Busquen los horarios en la CableGuía, en el ArteCanal. Ahí podrán ver a Toni Torres conduciendo, al Negro Botticelli, a Quique Alcatena dando cátedra, a Diego Grillo Trubba, al Dr. Sax (sin máscara) y a otros delincuentes del comic en un programa producido por Rafael de la Iglesia que promete muchas sorpresas. Información, reportajes, cursos y un etcétera atrapante. **(D.A.)**

© Trillo/Meglia

SE VIENEN LAS CYBERFIYUS

El merchandising de la exitosa Cybersix viene avanzando al galope. Carlos Trillo y Carlos Meglia están realizando, a pedido de una empresa italiana, una colección de 46 trading cards protagonizadas por los fabulosos pobladores de Meridiana (Cyber, Lucas, Von Reichter, etc.) que tienen en el frente un dibujo y en el dorso, un recuadro que revela datos vitales acerca de los personajes o relata momentos claves de la saga de Cybersix. Algunas de estas fiyus serán a color, otras blanco y negro y tal vez aparezcan en Argentina ni bien la revista de Cyber recupere la periodicidad mensual. ¿Album? No way, José! **(Mr.M.)**

ZARATE EN BUENOS AIRES

A pesar de ser prácticamente desconocido para los lectores de comics argentinos, Oscar Zárate es un talentosímo dibujante e ilustrador, de larguísima y célebre trayectoria en Inglaterra, su hogar desde hace más de 20 años. Pero, para que por fin tengamos la oportunidad de verlos de cerca, los originales de muchos de sus trabajos (incluyendo The Luck in

© García Ferré

the Head y A Small Killing, las graphic novels que realizó en los últimos años con guiones de Alan Moore) estarán expuestos entre el 2 y el 21 de Mayo en el Espacio Historieta del Centro Cultural Recoleta. Un paseo más que recomendable. **(Mr.M.)**

DOS NUEVAS PROPUESTAS

Desde Córdoba nos llega el N1 de Nada de Nada, una lujosísima revista capitaneada por Gustavo Piñero y con 64 páginas donde se combinan trabajos de historietistas subtes (Junior, Peisino, etc.), consagrados (Crist, Peiró), dibujantes con inclinaciones plásticas (Ordoñez, Vargas) y hasta ilustraciones del maestro Carlos Alonso. Una rara mezcla muy agradable a la vista y que no decepciona al lector fanático de la historieta.

Otra sana propuesta independiente es Anacronia, dirigida por Carlos Ponce de León, y con una onda más cercana a la literatura. Además de historietas a cargo de Mariano D'Elia, Dario Rovila y Tito Publio, este N.1 contiene cuentos cortos y poesías, generalmente muy bien ilustradas. Muchachos, felicitaciones por la iniciativa y buena suerte! **(A.A.)**

UN PREMIO Y UN REGRESO

El pasado 20 de Marzo, en el marco de la entrega de los Premios Cóndor de Plata otorgados por la Asociación de Cronistas Cinematográficos a los más destacados exponentes del séptimo arte local, se le entregó a Manuel García Ferré un Premio Especial por su trayectoria Como todos sabrán, García Ferré es historietista, animador y editor de reconocimiento internacional y creador de inmortales personajes como Hijitus, Anteojito, Petete, Ico, Larguirucho, Trapito, Pi-Pío, Calculín y muchos más. Nada más merecido para el inclaudicable y talentoso artista español (ya arraigado definitivamente en nuestro país) que se encuentra disfrutando del éxito entre las nuevas generaciones y a quien le enviamos las más calurosas felicitaciones.

Pero al día siguiente, el 21 de Marzo, en Anteojito N.1567, el más conocido habitante de Trulalá regresó a las páginas impresas. Un Extraño Ladrón es el título de la aventura serializada en capítulos de dos carillas semanales, que NO es una reimpresión de las viejas andanzas. Hijitus, Pichichus, Larguirucho, Oaky y el Comisario se enfrentan a Neurus, Pucho y Serrucho en una saga trepidante que incluye efectos y color computarizados, logrados fotomontajes y el mismo cóctel de humor y aventuras que consagró al dibujo animado con el rating más alto del mediodía. Para alegría de muchos, la espera por fin ha terminado. Fu

Humberto Pollo — **por Dani the O**

fú y Chucu Chucu Chucu! **(F.G.)**

HUMOR EN NEUQUEN

El 2 de Abril, auspiciado por la empresa Petrolera San Jorge, se inauguró el Salón Nacional del Humor Neuquén 1995, en la Sala Emilio Saraco de la capital neuquina. Sábat, Cascioli, Tabaré, Fontanarrosa, Crist, Sanzol, Nine, Sendra, Nik y otros consagrados expusieron sus talentos en esta espectacular muestra que, se anuncia, llegará a Buenos Aires. Además de la exposición, el Salón albergó un concurso de humor para autores noveles, cuyo premio fueron $ 500 en efectivo y el traslado del ganador al acto inaugural. Sobre el cierre de esta edición aún no se conocía el veredicto del jurado. **(F.G.)**

MARVEL PATEO EL TABLERO

En Enero, una noticia conmovió a la industria. Marvel había comprado a Heroes' World, la tercera distribuidora de comics de los EEUU. En medio de un mar de rumores (agitados por la feroz ola de despidos de personal y cancelaciones de títulos que ezotó a las oficinas de Marvel) se empezó a especular con la posibilidad de que la editorial dejara de ofrecer sus revistas a las dos distribuidoras más grandes (Diamond y Capital City), forzando así a los comerciantes a trabajar con Heroes' World. A mediados de Marzo esto se confirmó, y todas las comiquerías del mundo que quieran ofrecerle a sus clientes material de Marvel (y Malibu) deberán compràrselo a la distribuidora exclusiva de estos productos: Heroes' World. Se espera para muy pronto una enorme repercusión en el ambiente, sobre todo porque Capital City y Diamond se han quedado, de la noche a la mañana, sin poder ofrecer (ni facturar) la línea más vendedora del mercado, que representaba algo así como el 35% de sus ingresos totales. Por otra parte, Marvel confirmó que Heroes World dejara de ofrecer a sus clientes el material de DC, Image y las demás editoriales. Seguiremos informando. **(A.A.)**

OJO AL PIOJO

.ANIMAL URBANO cruza el charco y se va a España, donde la editorial Factoría de ideas publicará los comic-books del enigmático personaje de Edu Molina. Aguante!

.AQUAMAN sigue siendo uno de los mejores comics de superhéroes del mercado yanki. En los próximos números se enfrenta al villano Deadline, a su hijo Koryak y a... Green Lantern.

.ELIMINATOR, una nueva serie mensual del Ultraverse marca el regreso del muy buen dibujante Mike Zeck. Escriben Roland Mann y Hank Kanalz.

.GODDESS, la miniserie de 8 capítulos escrita por Garth Ennis y dibujada por Phil Winslade debuta este mes y promete satisfacer las más altas exigencias. Y le tenemos mucha fé.

.HARDCASE es el primer héroe del Ultraverse en toparse con Loki, el dios nórdico que emigró del Universo Marvel. Esto sucederá en el N23 de la revista del duro paladín de Los Angeles.

.JUDGE DREDD: Legends of the Law N8 es el primer número de una trilogía en la que el Juez se hace corrupto y asesino. Dibuja un tal Edwards y escribe... John Byrne.

.MAH-DAT es el protagonista del Legends of the Dark Knight Annual 5, escrito por Chuck Dixon y con los majestuosos dibujos de Quique Alcatena. Absolutamente indispensable.

.MARK, la historieta de aventuras y ciencia-ficción que brillara durante los `70 y`80, está siendo cronológicamente republicada en la revista Fantasía. Una obra maestra de Robin Wood y Ricardo Villagrán.

.NO TAN COMIX, el mejor programa de radio sobre comics, volvió a FM La Tribu, los Domingos de 20 a 21 hs. Imperdible como siempre.

.PI-PIO, el pajarito aventurero de García Ferré está siendo republicado en Anteojito, recoloreado, en orden cronológico y desde su primera página. Atenti, que en esta historieta debutó Hijitus.

.REN & STIMPY llegan a los kioscos argentinos en su propio comic-book publicado por Ediciones de la Urraca y con backups de Lucas y sus secuaces. Si te lo perdiste, fuiste.

.SHADOWHAWK termina en el N.18, donde Jim Valentino promete que el personaje finalmente muere de SIDA. Se hizo justicia.

.SWAMP THING sigue de bien en mejor, con los excelentes guiones de Mark Millar y el equipo artístico de Phil Hester y Kim De Mudler. Hacía tiempo que no disfrutábamos tanto con Swampy.

.THE LONG HOT SUMMER es una miniserie de 3 capítulos que promete revolucionar el universo Milestone. Escribe Dan Chichester, dibujan Denys Cowan y Prentis Rollins y pinta muy pero muy linda.

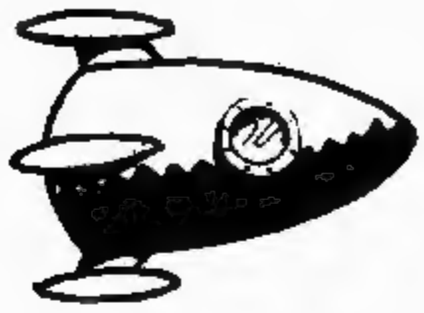
.VAMPIRELLA aparece en todos los números de la revista 13/20, en un suplemento a todo color con formato parecido al de un comic-book. Si estás en la onda Bad Girls, no te la pierdas.

.VIOLATOR y Badrock se juntan para darse con todo en una mini-serie de cuatro partes con dibujos del novato Brian Denham y guión de Alan Moore. Si, si, leyeron bien. Guión de Alan Moore.

.WILDCATS llega este mes, en su versión dibujo animado, a todas las pantallas de Latinoamérica. Lo emite HBO Ole y lo queremos ver aunque sea un par de veces, para ver qué onda.

.X-MEN Omega viene llegando para ponerle punto final al Alter-X. Y no te pierdas la X-Men Prime, donde se inician los plots que correrán durante los primeros números de los revitalizados títulos mutantes.

© Peiró



•Comics • Magazines • Libros • Posters • Remeras • Videos • Maquetas • Juegos de Rol • Manga • Comitecas de Alquiler • Cursos Y Talleres • Cine Club • Canje y Consignacion • Suscripciones • Entrega a Domicilio y Envíos al Interior.

Montevideo 252 C.P. 1019 Capital Federal Telefax: 382-3569

EXCELSIOR!
REPORTAJE A *Stan Lee*

por Andrés Accorsi y Rafael de la Iglesia

Septiembre de 1993. En su imponente oficina del cotizadísimo barrio de Westwood, en Los Angeles, Stan "The Man" Lee, el hombre que revolucionara al mundo de la historieta creando a personajes de la talla de Spider-Man, Hulk y los Fantastic Four, nos concedió esta entrevista exclusiva, la última relizada hasta la fecha por un medio de habla hispana. Con más de 50 años trabajando en la industria del comic, el jefe máximo de la Marvel sigue siendo una fuente inagotable de ideas, reflexiones y consejos, que transmite con una cortesía y un buen humor sorprendentes. Con ustedes...Stan Lee.

.Nos gustaría que empezara contándonos algo sobre su vida, cuándo y dónde nació, cómo fueron sus primeros años en esta industria y cómo llegó a dirigir la Marvel Comics a principios de los '60s...
SL: Yo nací en New York. Soy el newyorkino típico. Viví ahí toda mi vida hasta 1981, cuando me mudé a Los Angeles. Empecé en esto a los 16 años y medio. Acababa de terminar la secundaria y estaba empezando a enganchar varios trabajitos pequeños. Fui cadete, escribí publicidad para agencias noticiosas...trabajé en una agencia de seguros, pero yo tenía algo concreto en mente. Quería entrar a una editorial. Y vi un aviso en el diario en el que una editorial pedía un asistente. Yo respondí al aviso, sin siquiera saber que era una editorial de comics. Yo sabía simplemente que e r a una editorial. Cuando llegué me di cuenta de que publicaban comics. De todos modos, conseguí el trabajo, pensando que me iba a quedar poco tiempo, porque en aquel entonces los comics no tenían...no eran muy respetados. No era el área en la que a mí me interesaba quedarme. Me servía sólo para ganar experiencia. Así que entré pensando que sería apenas un trabajo temporario y me terminé quedando más de 50 años.
.Bien. Usted empezo a escribir guiones a principios de los '40s, no?
SL: Si, pero cuando yo empecé, me contrataron como asistente...y una de las cosas que tenía que hacer era escribir historias, corregir historias, corregir textos...y así empecé a escribir. Yo había escrito mucho en la secundaria. Gané premios con mis composiciones, inclusive gané un concurso para estudiantes secundarios organizado por un diario. Como dije antes, uno de los trabajitos que tuve fue escribir obituarios para una agencia noticiosa. Ustedes saben que cuando una celebridad muere, el obituario ya está escrito. Yo escribía sobre celebridades que seguían vivas, para que cuando murieran, el obituario ya estuviera escrito. O sea que yo ya estaba escri b i e n - do. Nunca había escrito comics, pero no me resulto difícil.

Todas las ilustraciones son © MEG

.Y desde principios de los '40s hasta principios de los '60s, siguió escribiendo comics...

.En la editorial había poca gente. Había un coordinador llamado Joe Simon y un dibujante llamado Jack Kirby. Y al poco tiempo de que yo entré, se fueron y yo me quedé con el cargo de coordinador y principal guionista. Yo fui coordinador, principal guionista y director artístico hasta alrededor de 1970, cuando pasé a ser el editor. Y ahí dejé de escribir. Me dediqué básicamente a recorrer el país, dando conferencias y cosas así.

Hasta principios de los '60s, yo escribía de todo. Westerns, terror, historias de amor, historias cómicas, de guerra, policiales, de monstruos. Escribía de todo.

.Y en 1961 esta editorial decide entrar al mercado de los comics de super-héroes...

SL: Ya habíamos estado en ese mercado hacía años, cuando la editorial se llamaba Timely. Pero en el '61 nos enteramos que la DC Comics (que en ese entonces se llamaba National Comics) estaba vendiendo muy bien con la revista Justice League of America, y entonces el editor me dijo "Nosotros también deberíamos hacer un grupo de super-héroes". Y así inventé a los Fantastic Four.

.¿Cuál fue su aporte en la creación del Universo Marvel y qué personajes, ideas o características de los personajes fueron aportados por los primeros dibujantes que trabajaron con usted, como Kirby y Ditko...?

SL: Bueno, las ideas básicas eran mías. Yo le dije a Kirby "Quiero hacer una revista llamada Fantastic Four. Estos son los personajes que quiero. Ahora dibujalos". Y le dije a Ditko "Quiero hacer Spider-Man y quiero que dibujes una persona que sea así y asá". Y así. Así que la idea original era siempre mía. Pero después, una vez que empezaron a dibujar, los dibujantes aportaron muchísimo.Tuvieron muchísimas ideas y yo con mucho gusto usé las ideas de ellos. Teníamos una colaboración muy buena. Yo les daba el argumento básico de la historia. Ellos la dibujaban, agregándole cualquier idea nueva que tuvieran. Y cuando yo recibía los originales, les agregaba el texto y los diálogos. Así que el guionista y el dibujante trabajábamos muy bien juntos. Y sus dibujos contribuyeron muchísimo al éxito de estos comics.

Pero lo que realmente hicimos distinto fue que yo decidí apuntar las historias a un público más adulto. Entonces traté de escribir historias más inteligentes, de usar un vocabulario más complejo ... Ustedes saben que, hasta ese entonces, en los comics nadie quería usar palabras de más de dos sílabas...(risas)...porque todos creían que eran sólo para chicos. Yo quise tratar de hacerlos para gente más grande. Decidí hacer historias continuadas, decidí que quería tener sub-argumentos dentro de las historias, me concentré mucho en los diálogos. No quería que dos personajes hablaran igual, sino que cada uno tuviera su propia forma de hablar. Quise tratar de ponerle humor a las historias. Traté de mantener todo muy informal. Hice figurar los nombres de

todos los dibujantes y guionistas y después de los entintadores y los letristas ...de todos. Inventé el concepto de una página en la que la editorial dialogara con el lector. Me tomé el trabajo de leer todas las cartas que recibíamos y las contesté todas personalmente, además de publicar y responder las más interesantes en la sección correo. Quise que nuestra compañía no fuera sólo una empresa que publicaba revistas, sino que quería que los lectores pensaran en nosotros como si fuéramos sus amigos, como si nos conocieran. Y eso es lo que hicimos.

.Y después de lanzar unas doce o quince revistas, a principios de los '70s decidió dejar de escribir...

SL: Tuve que hacerlo porque estaba demasiado ocupado al ser el editor. Si no me hubiesen nombrado editor, yo habría seguido escribiendo para siempre, porque lo estaba disfrutando. Se iba haciendo cada vez más fácil. Nunca me voy a olvidar, hace muchos años, cuando trabajaba de guionista haciendo Millie the Model, una revista de una chica que era modelo. Y yo llevaba más de 10 años escribiendo eso. Y un día el editor me dijo "Vamos a tener que conseguir otro guionista". Y yo le dije "¿Por qué?". Y él me dijo "Hasta ahora, vos lo estás haciendo bien, pero tarde o temprano se te van a acabar las ideas". Y nunca logré explicarle que cuanto más lo hacía, más fácil me resultaba hacerlo. Porque cuanto más hacés a un personaje, más lo conocés. Sabés qué haría o qué diría el personaje en cualquier situación. Entonces, después de haber escrito más de 100 números de Fantastic Four y todos esos números de Spider-Man y todo lo demás, me resultaba muy fácil. Podría haber seguido haciéndolo para siempre. Pero, como ya dije, cuando me convertí en editor tuve que viajar por todo el país, teniendo reuniones y dando discursos y no me alcanzó el tiempo.

.¿Cómo llegó a estar a cargo de Marvel Films y qué está produciendo actualmente la compañía?

SL: Marvel Films, en realidad, son tres cosas distintas. Hacemos películas con actores, televisión con actores y dibujo animado para televisión. Probablemente también empecemos a hacer dibujo animado para cine.

Desde que fui nombrado editor, yo había venido a Los Angeles varias veces, por negocios, y me encantó. Yo pensaba "¿Cómo no se da cuenta esta gente de que vive en el paraíso?"...Todo este sol, el clima maravilloso,árboles...Pensé que realmente me gustaría vivir acá. Y había otra gente haciendo dibujos animados basados en nuestros personajes. No eran muy buenos, así que yo dije "Tenemos que hacer nuestros propios dibujos animados". Y muy desinteresadamente me ofrecí a mudarme acá y a ayudar a armar un estudio de animación. Así fue como me vine para acá. Y formamos nuestro propio estudio de animación. Hicimos un montón de series. Hicimos Spider-Man, hicimos Hulk, Muppet Babies, los Transformers ...pero nos dimos cuenta de que estábamos haciendo cosas

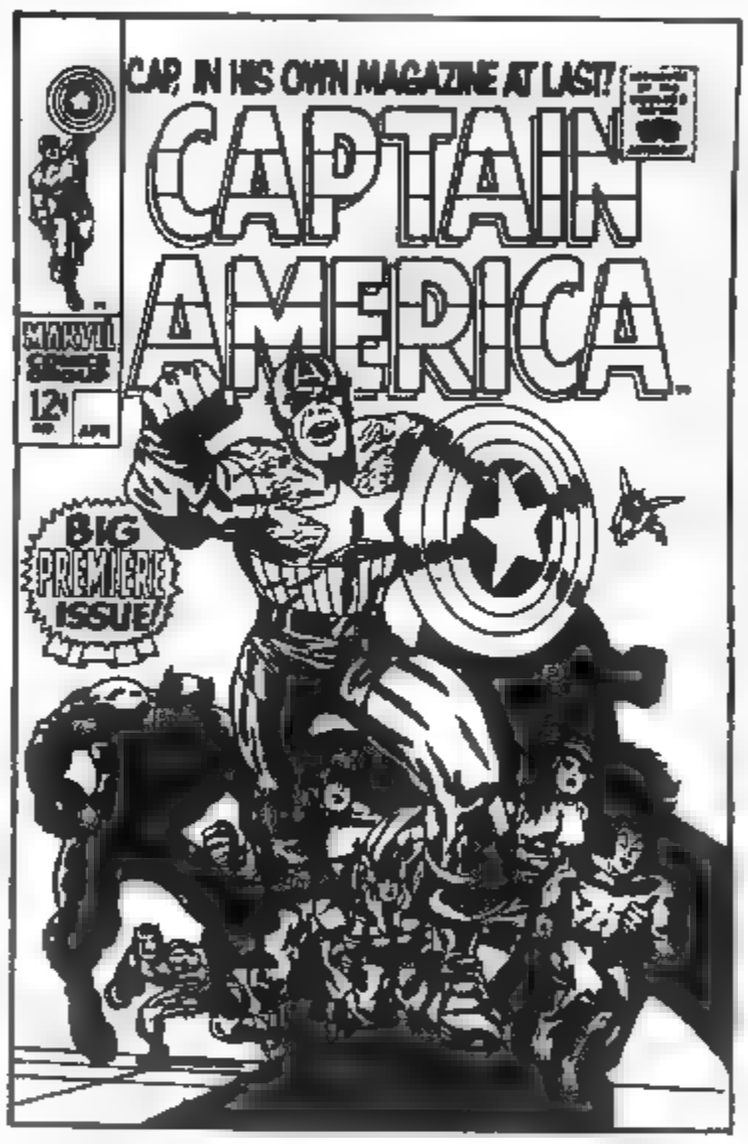
que no eran brillantes y, en el caso de Transformers y Muppet Babies, estábamos trabajando para series que no eran nuestras, las estábamos haciendo para otra gente...y yo me cansé de eso. Después me empezaron a interesar las películas con actores...y logramos un par de contratos. Hicimos una película del Punisher y una del Capitán América, pero no fueron muy buenas porque nosotros no tuvimos ningún control sobre ellas. También estuvo la película de Howard the Duck, que yo creí que iba a ser buena, pero fue derivada y no tuvimos ningún control sobre ella. Y desafortunadamente no tuvo mucho éxito. Finalmente decidimos no permitir que otra gente haga películas con nuestros personajes.

Yo voy a tener que aprobar todo lo que hagan.

Y ahora, todo es diferente. En animación empezamos de nuevo a tener nuestro propio estudio. Antes estaba todo separado, pero ahora juntamos todo en este edificio, el de Marvel Films, que es donde trabajo yo. Y como ustedes saben, estamos haciendo la serie animada de X-Men, que es muy exitosa. Ahora estamos trabajando en una de Spider-Man. La de X-Men fue hecha para nosotros por otro estudio, porque en ese momento nosotros no teníamos estudio propio, pero la pudimos controlar. Ahora ya tenemos estudio. Los episodios de Spider-Man los estamos haciendo acá, en este edificio. Y también estamos intentando hacer más series en dibujo animado, porque parece que están muy de moda.

Aparte de eso, seguimos trabajando en películas con actores. James Cameron está trabajando en la película de Spider-Man. Hace unas semanas me mandó el guión y es maravilloso. Creo que va a ser la mejor película del mundo. El guión es tan bueno que no se puede creer.

Estamos trabajando con Oliver Stone, que va a hacer la película de Elektra Assassin y quiere hacer una serie de televisión con She-Hulk y una película de Ghost Rider, así que seguimos conversando con él. Esta noche voy a cenar con el director Roland Jaffe, que hizo un montón de películas importantisimas y quiere hacer o Dr.Strange o Ghost Rider. Universal Studios está trabajando en una película del Increíble Hulk. Columbia Pictures está preparando el guión para una película de Black Panther, que quiere protagonizar Wesley Snipes. El productor Ed Pressman también me acaba de mandar un guión para hacer una película de Luke Cage, otro de nuestros



personajes. Newline Cinema, la productora de Pesadillas y las Tortugas Ninja, quiere hacer Blade, el Cazador de Vampiros. Lorimar está trabajando en una serie de TV de Daredevil. La última película sobre la cual no tuvimos ningún control fue la de Fantastic Four, de Roger Corman. Es e fue un contrato firmado hace varios años.

.¿Por qué cree que fracasó esa película?

SL: No sé. Yo sé que todos hicieron lo mejor posible, pero el presupuesto fue menos de dos millones de dólares, mientras que 'Ba man Vuelve' se hizo con unos 70 millones de dólares. ¿Qué tan buena podía ser esta, con dos millones? Pero, como les dije, esa es la última que se hizo sin que nosotros tuviéramos el control.

.Volviendo al terreno de los comics..¿Qué opina del estado actual de los comics en general?

SL: Toda la industria ha cambiado mucho, está más grande que nunca. Es asombroso. Cada año se hace más grande y hay más y más gente en las convenciones como la de San Diego, que en el '92 convocó a 25.000 personas y en el '93 a 35.000. La industria sigue creciendo y creciendo.

.¿Le parece que los aficionados pueden responder económicamente a semejante cantidad de títulos ofrecidos por las editoriales?

SL: Por supuesto que no.

.Y entonces..¿qué podría pasar?

SL: Lo mismo que pasa con cualquier industria del mundo. Los buenos van a quedar y los que no sean tan exitosos van a caer en el camino. Siempre es así. Pasa inclusive adentro de las editoriales como Marvel, DC, Image o Dark Horse. Las revistas a las que les va bien y son buenas van a seguir vendiendo y las que no son tan buenas se cierran, porque a la gente no le alcanza la plata para comprarlas. Las mejores sobreviven y las otras se derrumban.

.¿Podría comparar en algunos puntos la industria de ahora y la de hace 30 años, cuando usted estaba construyendo el Universo Marvel?

SL: Es terriblemente distinta. Cuando empezamos el Universo Marvel no habían clubs de fans, no habían convenciones de comics, no habían negocios especializados. Los comics se vendían en kioscos comunes, junto con los diarios y las revistas. Eran difíciles de encontrar porque no le importaban a nadie. Eran las publicaciones más baratas, entonces no le dejaban mucha ga-

lían clavarlas al fondo del kiosco. Era una industria muy distinta. No habían tantas editoriales, ni tantas revistas y los guionistas y dibujantes no ganaban la plata que ganan hoy. Ahora, si alguien escribe o dibuja una revista que anda bien, recibe pagos de royalties y puede hacer muchísimo dinero. En nuestra época eso no existía.

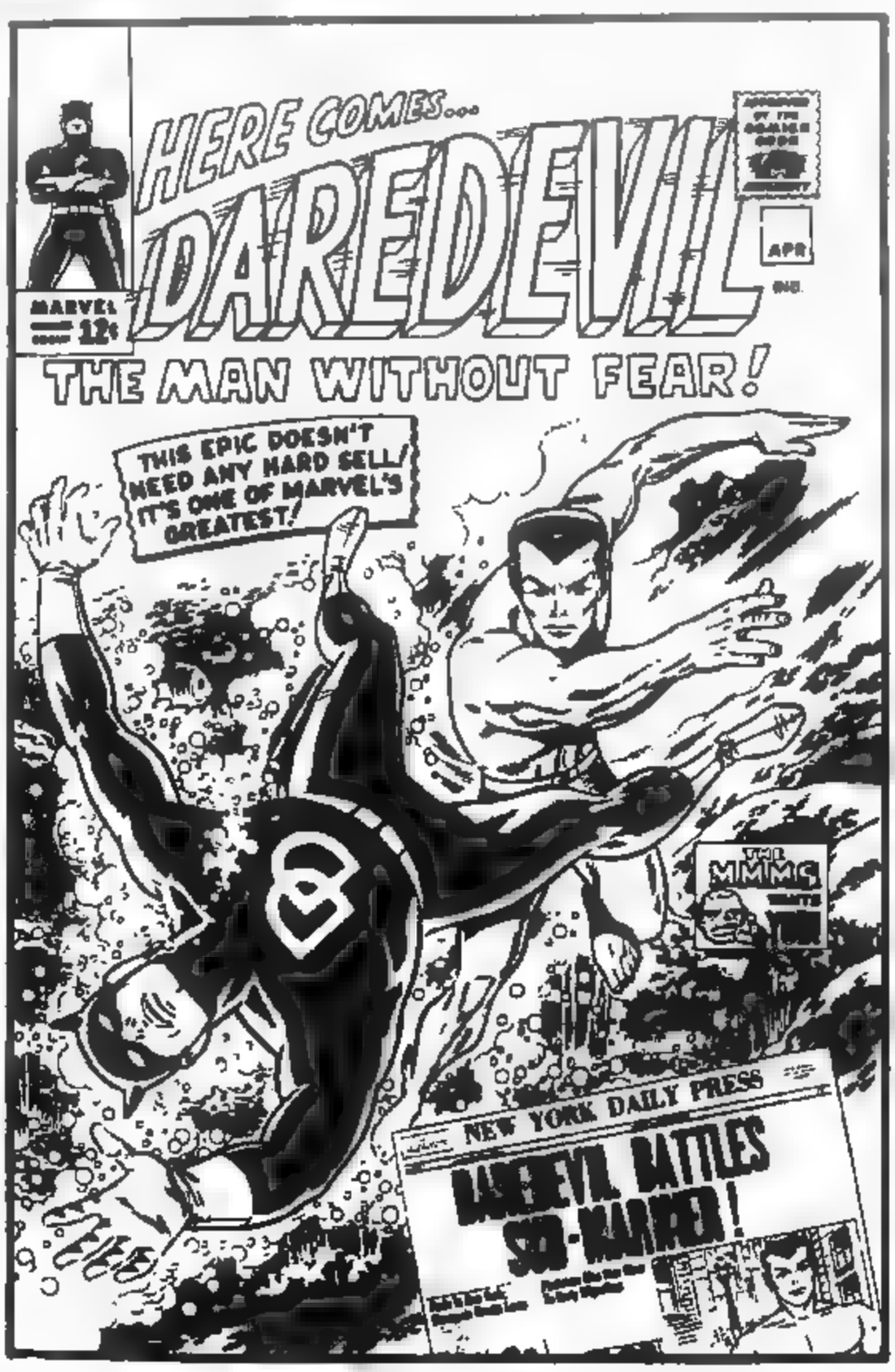
.Tampoco habían criterios de colección tan estrictos. La gente compraba los comics en cualquier estado, no como ahora, que los preservan en bolsitas, y todo eso. ¿Qué opina usted de toda esta tendencia de las bolsas protectoras, las figuritas, las tapas múltiples, los hologramas y demás?

SL: Tengo sentimientos contradictorios respecto de eso. Por un lado, me alegra que la gente se preocupe por los comics como para querer comprar las figuritas, las tapas múltiples y todo. Significa que los comics son importantes para ellos. Por el otro lado, como guionista, me gustaría que las compraran simplemente para leerlas y punto. Pero creo que el coleccionismo es algo bueno, es decir, es bueno para la industria del comic. Cuantos más coleccionistas haya, más alto se mantendrá el interés y más importante se hará el comic.

.Y, como guionista..¿no le parece que todo el comic actual está excesivamente orientado hacia lo visual?

SL: Es una pregunta difícil...pero yo creo que es algo natural. Uno puede mirar una página con dibujos y decir "Wow! Es hermoso!" o "Esto no me gusta". Con el guión no

que sentar y leer la historia para saber si te gusta o no. Pero con el dibujo, es un segundo. Es como en las películas. Cuando uno ve una película dice "Loco, qué buenos músculos tiene Schwarzennegger", "Tal actriz es hermosa" o "Wow! Mirá esa escena, qué emocionante!". Uno nunca piensa en el guión. El guión está ahí y punto. Siempre fue así. Lo mismo pasa cuando uno quiere contratar gente para



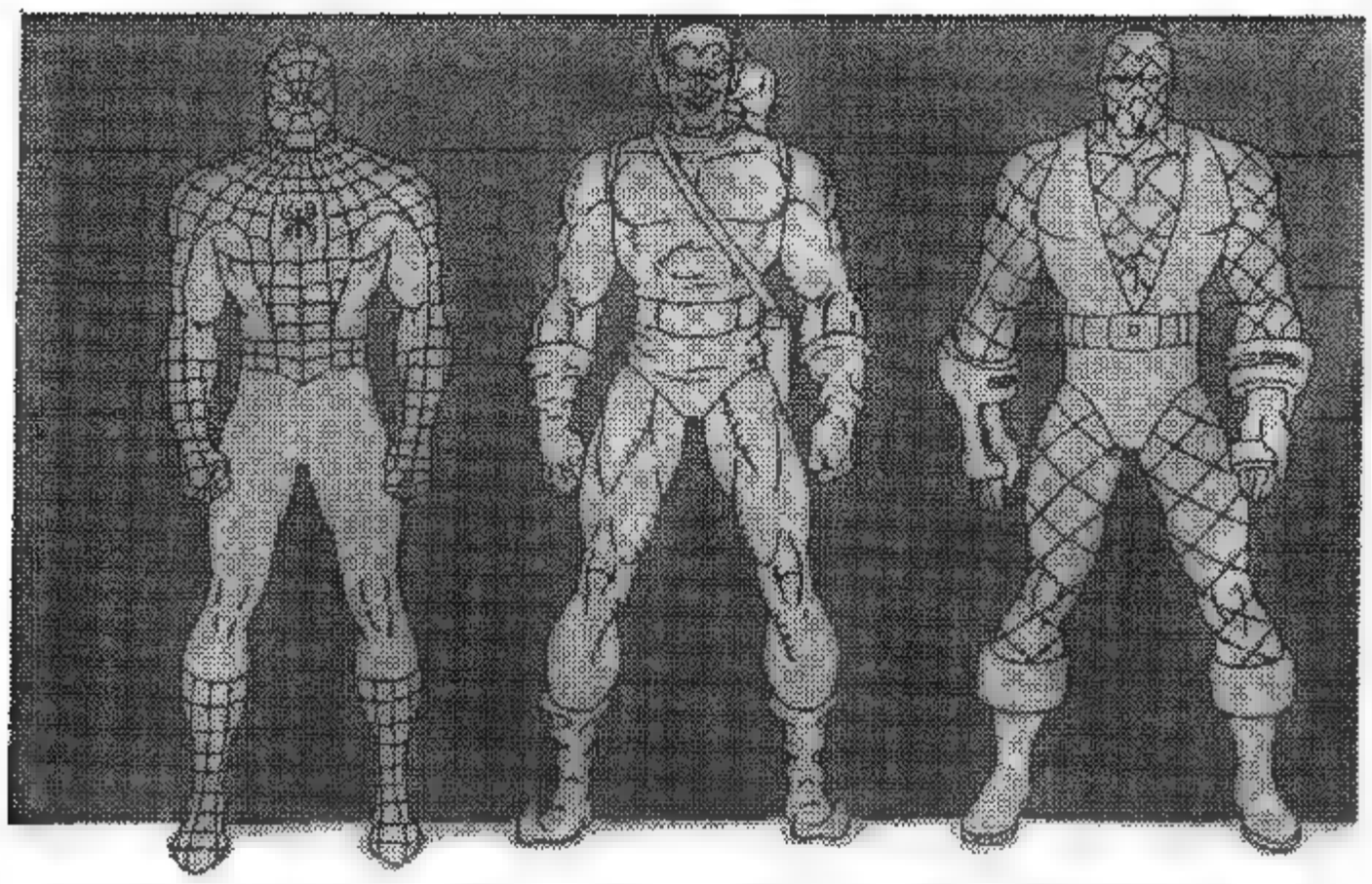
que haga comics. Es muy fácil contratar a un dibujante. Uno mira sus dibujos y en un minuto, en un segundo, puede decir "Ey! Esto me gusta! Te quiero contratar". Con un guionista eso no se puede hacer. Hay que agarrar lo que escribió el tipo, sentarse y pasarse una hora leyendo todo, decidiendo. Es más difícil formarse una opinión acerca de un guionista. El dibujo está ahí. Uno lo tiene enfrente todo el

¿Que opina de esta nueva generación de dibujantes que se convirtieron también en guionistas y lanzaron sus propios personajes y sus propias editoriales basándose en el éxito de sus dibujos?

SL: Me parece perfecto. Algunos son buenos. Algunos dibujantes son muy buenos escribiendo, como Frank Miller. Creo que...Todd McFarlane escribe buenos comics. Otros son simplemente buenos dibujantes y tendrían que conseguir guionistas que escriban por ellos. Creo que cualquier cosa que quiera hacer una persona, si lo hace bien, merece que le deseemos suerte. No hay una ley que diga que los dibujantes no pueden escribir o que los guionistas no pueden dibujar. Yo cuando era joven, dibujaba.

.¿Qué opina de la forma en que hoy en día se está tratando a los personajes que usted creó?

SL: Bueno...es difícil de responder. Básicamente creo que están bien. No son exactamente iguales a como los escribía yo, pero tal vez sea necesario que sigan cambiando, porque si no los lectores podrían aburrirse. Por ejemplo, Silver Surfer se ve distinto que cuando yo lo escribía. Ahora tiene unas chispitas de luz por todo el cuerpo.. (risas)..Para mí se parece muy poco al Silver Surfer ...pero es muy exitoso y la revista vende bien. A Hulk lo viven cambiando. Es verde, es gris, es piola, es tonto.. (risas)...pero no sé...no me gustaría sentarme a un costadito a criticar lo que están haciendo los demás. Es muy difícil mantener el interés de los lectores mes tras mes tras



mes...y más cuando todo el tiempo aparecen personajes nuevos. Entonces el guionista siente que tiene que mantener al personaje siempre cambiante, como para que los lectores sigan enganchados.

.¿No le parece que hay personajes que sufren y mucho por la sobre-exposición?

SL: Puede ser...

.¿No le parece que aparecer en cinco o seis revistas por mes, como Spider-Man, puede perjudicar a un personaje más de lo que lo beneficia?

SL: No sé. Lo que pasa es que esto es un mecanismo auto-regulado. Cuando un personaje sufre de sobre-exposición, el público deja de comprarlo, y cuando las ventas empiezan a bajar, el editor dice "Ey, se nos está yendo la mano, paremos un poquito con esto". Pero, por el momento, parece que cada vez que ponemos a Spider-Man o a Hulk como invitados en otras revistas, las ventas aumentan. Lo mismo pasa con Ghost Rider, Venom, Cable y otros personajes exitosos. Entonces [illegible] do mas [illegible] que [illegible]

guen interesados en ellos y que, cuando el interés decrezca, las ventas van a bajar. Cuando veamos que las ventas bajan, probablemente dejemos de usar tanto a esos personajes. Los que realmente determinan cuánto usamos a cada personaje son los lectores que compran las revistas.

.Entre estos personajes que nombró...Ghost Rider, Cable, Venom, Wolverine-...casi todos son personajes extremadamente violentos. ¿Qué opina de esta tendencia, que no existía hace 30 años, que consiste en tener personajes sumamente duros, que no se sabe si son héroes, villanos o qué?

SL: Debo confesar que no es lo que a mí me gusta. No me gustan tanto como otros personajes. Pero el público también cambia. Los gustos del público cambian. Y esto parece ser lo que los lectores quieren hoy en día. No pasa sólo en Marvel, sino en todas las compañías. Todos los personajes de Image son uno más duro que el otro. DC tam[illegible] [illegible] personajes [illegible]

Dark Horse también. Yo creo que después de un tiempo se hace aburrido... siempre un personaje pesado luchando con otro...pero si eso es lo que el público quiere, se lo vamos a dar. Y, una vez más, ni bien el público se canse de esto, las ventas van a bajar y los editores van a cambiar y a hacer otra cosa. Siempre es el público el que determina las tendencias.

. ¿Tiene algún proyecto como guionista en este momento?

SL: Estoy escribiendo un par de cosas. Riftworld, por ejemplo, es un libro que una editorial me pidió que escribiera. Yo les dije que no tenía tiempo y ellos me preguntaron si yo tenía alguna idea para un libro. Les dije que sí y ellos me ofrecieron comprarme la idea y dársela a otro escritor para que la escribiera. Así fue y ya salieron tres libros y estoy trabajando en un cuarto. Va a ser toda una serie de Riftworld. Se trata de unos superhéroes que aparecen en el mundo real, con ciencia-ficción y algunos toques de humor. En Marvel [illegible] hacer ersio-

libros y yo las voy a escribir, por lo menos los primeros números. Y además, sigo escribiendo la tira para los diarios de Spider-Man. No tengo tiempo para escribir mucho más, porque me la paso viajando de un lado al otro.

.Finalmente..¿sigue leyendo comics?

SL: Mi escritorio está tapado de pilas de comics. Y eso es sólo una fracción de lo que recibo por mes. Como ustedes saben, Marvel publica más de 100 revistas por mes y me mandan todas. Y me mandan las de DC, las de Image, las de Dark Horse, todas...Y yo las pongo en la mesa. No tengo tiempo ni para mirar las tapas. Es una lástima. Me gustaría leerlas, saber qué está pasando en tal o cual revista, pero es imposible. Aprendo mucho más de comics charlando con gente como ustedes, que sí lee y está informada de todo.

.Bueno, muchísimas gracias, Sr.Lee...

SL: Fue un placer.

ARGENTINA SALE CAMPEON DEL MUNDO Y YO FESTEJO, FITO TOCA EXCLUSIVAMENTE PARA MI EN MI CUMPLEAÑOS, CAMERON DIAZ ME MIRA FIJO Y ME DICE: HACEME TUYA, MARVEL COMICS SE EDITA EN LA ARGENTINA, LLUEVEN DOLARES DEL CIELO Y ANDRES ACCORSI SE QUEDA MUDO EN MEDIO DE UNA CONFEREN

MOMENTO

A VECES LOS SUEÑOS SI SE HACEN REALIDAD.

MARVEL® COMICS

TODOS LOS MESES SPIDER-MAN, X-MEN, EL INCREIBLE HULK Y PUNISHER TE ESPERAN EN EL KIOSCO. LOS SUPERHEROES MARVEL YA SON UNA REALIDAD.

SON PUBLICACIONES DE EDITORIAL COLUMBA, BAJO LICENCIA EXCLUSIVA DE MARVEL COMICS. 1995

IT'S A SMALL WORLD

por Andrés Accorsi

MARVEL Y DISNEY, DOS COLOSOS DE LA INDUSTRIA DEL ENTRETENIMIENTO, AUNARON FUERZAS PARA PRODUCIR UNA EXITOSA LINEA DE COMIC-BOOKS. ESTABAN LOS PERSONAJES, ESTABAN LOS GUIONISTAS, SOLO FALTABAN LOS DIBUJANTES. Y NOSOTROS LOS ENCONTRAMOS A VARIOS MILES DE KILOMETROS DE HOLLYWOOD O NEW YORK, EN EL PISO 12 DE UN EDIFICIO DEL BARRIO DE FLORES. ESTOS SON LOS TALENTOS ARGENTINOS QUE DAN VIDA EN LOS COMICS DE MARVEL AL MARAVILLOSO MUNDO DE DISNEY.

¿QUIEN ES QUIEN?

José Cosme Quartieri se inició en el mundo de la historieta en la década del '60, en el estudio de Dante Quinterno, rodeado de maestros de la talla de Oscar Blotta, Ferro, Tulio Lovato y el propio Quinterno. En 1980, a través del estudio de Jaime Díaz, se conectó con Disney y comenzó a trabajar en storyboards para series de televisión, ilustraciones para libros de cuentos y, por supuesto, historietas tales como Goofy, el Pato Donald y Mickey Mouse. También participó en varios proyectos para TV de Hanna-Barbera. El año pasado, Quartieri se desvinculó de Jaime Díaz y por medio del Estudio Sol (liderado por el dibujante Khato) retomó su trabajo en los títulos de Disney, ahora coordinados por Marvel [illegible] el [illegible] jante regular de Beauty & the Beast (entintado por otro argentino, Carlos Valentil) y suele colaborar también en los comics de los Looney Tunes y los Tiny Toons que publica la DC. Actualmente, está realizando la tira para los diarios de los Looney Tunes.

Otro asiduo colaborador de Marvel/Disney es Horacio Ottolini, historietista de muchos años de trayectoria que lo llevaron, por las páginas de [illegible] por e[illegible] re vistas de Columba, una colaboración permanente con la Eura de Italia desde 1989 y publicaciones esporádicas en Inglaterra y Alemania. Ottolini ingresó al mercado americano con trabajos en Marvel (Terror Inc., Punisher 2099, X-Men 2099) y DC (dos anuales de Batman de 1994) y se fue volcando paulatinamente al rol de entintador. Actualmente Ottolini entinta Aladdin y varios proyectos mas para la línea Marvel/Disney. Su compañero de estudio de toda la vida, Alberto Saichann (veterano de Fierro, Skorpio y un largo etc.), es el entintador de Gargoyles, el comic basado en la nueva serie de dibujos animados de Disney.

Eduardo Savid es cordobés y llegó a Buenos Aires en 1980. Fue ayudante de Lito Fernández, publicó en las revistas de Columba y en las de Eura (Italia), hasta que en 1990 se volcó al campo del dibujo animado, en el estudio de Jaime Díaz. Ahí aprendió las técnicas de lay-outs que, combinadas con su experiencia en el campo de la historieta "realista", le facilitaron el ingreso al staff de dibujantes para los comics de Disney. Hasta 1993 dibujo Mickey Mouse y Tails pin Tales y ese mismo año incursiono en el género de superhé[illegible]

por entintarle un número de Black Canary (dibujado por Fede Cueva) para la DC. Savid es el dibujante de Aladdin desde el N.1, pero hace unos pocos meses dejó de lado su seudónimo (David Riguard) para firmar con su verdadero nombre.

El más joven del plantel es Walter Carzon, nacido en Bahía Blanca y residente desde hace unos años en La Plata. Allí consiguió su primer trabajo en un suplemento local que se vendía junto al diario La Nacion, ilustrando una tira. Cuando el suplemento fue cancelado, Carzon envió muestras a Warner y fue contratado para dibujar a los Tiny Toons. Ni bien se discontinuó ese trabajo, se conectó con Disney. Actualmente Carzon dibuja Little Mermaid, colabora con la revista Disney Afternoon con historias de Darkwing Duck, Tailspin Tales y Patoaventuras y acaba de enviar sus muestras a Hanna-Barbera.

Consultados acerca de cómo consiguieron este trabajo, la más extraña de todas las historias es la de Eduardo Savid. "Yo había traído unas muestras de superhéroes y un día me llamaron -recuerda Savid- Yo pensé que era por esas muestras, pero era para hacer cosas de Disney, porque Khato sabía por Horacio (Ottolini) que yo había trabajado en los comics de Disney. Pero para mí fue una sorpresa. Yo estaba esperando que me llamaran para hacer Cyberforce, o algo de eso, porque yo estaba con esa idea muy metida en la cabeza, lo tenía todo muy estudiado, porque además Silvestri es de los que más me gustan de esa onda. Pero bueno, largué con Aladino, que lo tenía en la cabeza, me gustaba. Si hubiera sido otro personaje, no sé si agarraba viaje".

EL SUEÑO DEL PIBE

"Disney me gusta desde que mi abuela me llevaba al cine cuando era pibe", dice Savid y todos asienten. Pero claro, una cosa es mirar las películas y otra muy distinta es trabajar para semejante mega-empresa. ¿Cómo es trabajar para Disney a través de Marvel?

"No sé cómo será para los lapicistas - dice Ottolini- Yo en esto del dibujo no formal, no realista, empecé con Disney.. y me sentí como un pez en el agua. De entrada me sentí muy cómodo con el estilo, me resultó muy placentero. No fue una cosa así, de enorme tensión. Sí de mucha responsabilidad, de tomármelo muy en serio, pero no fue una cosa tortuosa. Lo disfruto más que lo que hice de superhéroes. Y la gente que maneja Disney en Marvel es macanudísima, tenemos un trato de una amabilidad y una simpatía...realmente 10 puntos. Ojalá pudiera dedicarle la mayor parte de mi tiempo a este tipo de trabajos".

Cosme Quartieri concuerda con Ottolini: "Llevo muchos más años en este estilo y me siento muy cómodo haciendo esto, sobre todo por la gente que hay alrededor; la gente de Disney nos trata como si fuéramos de su familia. Y en cuanto al trabajo, a pesar de que es una rutina que ya conozco y estoy muy acostumbrado, hay una responsabilidad muy grande, porque la calidad tiene que ser permanente. Disney no regala nada. Si no cumplimos ciertas pautas...pero yo me lo tomo con mucha responsabilidad y estoy acostumbrado al nivel de exigencia de estos trabajos".

Para Eduardo Savid este trabajo "es un gusto, que no esperaba que se diera, porque no era hacia donde yo venía apuntando. Pero me gusta. Yo de pibe leí muchas historietas de Disney y bueno...ahora las puedo hacer como a mí me parece que tendrían que ser, siempre tratando de ser fiel al contexto de los personajes, el ambiente, el clima.. y jugando, porque a veces el guión pide una cosa y uno puede agregar otras cosas; te dejan jugar mucho. Además, por suerte, esto se puede firmar, cosa que es poco frecuente y que hace que uno vaya tratando de mejorar, de ir puliendo cada vez más".

Hacia ese mismo concepto apunta Walter Carzon: "Esto es una escuela. En cada historieta que hago

aprendo algo nuevo. Eso me gusta y me pone más las pilas para intentar superarme. Yo no tomo mucha conciencia de dónde y para quién estoy trabajando. Reacciono cuando veo la cara que ponen los amigos cuando les digo que estoy haciendo algo para Disney. En realidad, mi único cable a tierra es cuando leo los correos de lectores, donde mandan cartas y dicen "Qué bueno el dibujo de este tipo". Eso, y la respuesta de la gente de Marvel, que es muy positiva. Pero la verdad es que no tomo conciencia, no lo dimensiono. Y me parece que es mejor así".

INTERPRETANDO A DISNEY

¿Cómo influye en estos artistas el hecho de trabajar con personajes previamente establecidos? ¿Cuál es el espacio para su creatividad?

"Ellos te dan las bases elementales de un modelo -explica Quartieri- A partir de ahí, uno tiene que arrancar con situaciones nuevas. Acá, cada uno interpreta a su manera, como los actores de teatro, pero con la diferencia de que acá sos actor, director, iluminador, escenógrafo y vestuarista".

"Yo creo que en este género el desafío es mayor -postula Ottolini- Tenés que ser [illegible] tivo, pero si [illegible] der moverte de la plantilla que te mar-

ca cómo es el personaje".

"En un trabajo -dice Javid- tenes la estética, el lomo, el cariño hacia el laburo y el conocimiento técnico que podes utilizar. Lo único que nos da Disney es la estética. Todo lo demás lo tenemos que poner nosotros".

Carzon comparte la teoría del desafío de Ottolini y agrega "La cosa está en poner tu marca. A la Sirenita todos la dibujan igual, porque hay un molde de la Sirenita. Ahora, ¿qué hace que mi Sirenita les guste? Y, yo creo que por la diagramación de la página, los personajes secundarios que meto y todo eso".

Savid asiente y retoma "Cuando inventamos personajes secundarios o villanos, ellos no los tocan; a lo sumo hacen alguna sugerencia. Se cuidan mucho con los tres o cuatro personajes centrales, que es lo único que les interesa. Todo lo demás lo inventamos nosotros".

ESTILOS, PROYECTOS, MERCADOS

Horacio Ottolini y Eduardo Savid vieren de una larga carrera en la historieta de aventuras o, al decir de la gente que dibuja humor, la "historieta seria". ¿Cómo se sienten explorando los terrenos del dibujo "funny"?

"Para mí [illegible]

El dibujo realista siempre es dramático, tenés que hacer más luces y sombras, tipos bien duros, machos...cosas destructivas, bien grossas, cosas que saquen la agresión que tenés adentro. En cambio esto es cómico, alegre, me saca la parte jodona de mi personalidad. De todos modos, creo que pasar del dibujo realista al dibujo humorístico es mucho más fácil que el procedimiento inverso".

Ottolini, sin embargo, no está decidido a dejar su primer amor. "A mí no me seduce mucho el estilo de dibujo funny -confiesa- no me llama mucho la atención. Sí me gusta mucho entintarlo, pero no sé si alguna vez dibujaría funny".

¿Qué otras ficciones pueblan las mentes de los dibujantes de Disney? ¿En qué proyectos mostrarán sus propios estilos?

Para Quartieri, la cosa pasa por adaptar clásicos de la literatura. "Estoy haciendo una adaptación de El Quijote de la Mancha para García Ferré", anticipa.

Carzon piensa concentrarse en el dibujo animado. "Tengo un proyecto con otros chicos sobre los Duendes del Sur. Tomamos algunos seres mitológicos que ya existían, los personificamos, creamos los personajes y armamos [illegible] ia del Sur, porque todas las mitologías

son del Norte y acá no hay nada. Y eso sí es con mi propio estilo". Ottolini continúa con su producción para Eura, "ahora con el logro de haber impuesto una nueva temática, que es la ecológica, con una serie de Ferrari que venimos haciendo hace unos...10 meses. Para mí es un trabajo mucho más creativo que toda la onda del policial urbano que vengo haciendo desde hace años".

Y...¿Cómo es eso de trabajar para un mercado tan duro y tan competitivo como el yanki a tantos kilómetros de distancia? Savid arriesga una posible explicación: "Yo he visto a historietistas de allá dibujando a estos mismos personajes y...les falta un montón".

Ottolini suma su aporte: "Yo creo que pasa por un tema económico. Para la gente de este nivel de laburo, trabajar en historieta es una pérdida de guita. Esa gente se dedica al cine o al dibujo animado, que es mucho más rentable. Entonces no se consiguen artistas de este nivel que quieran hacer historieta".

"Ellos valoran muchísimo la ductilidad de nuestros dibujantes -dice Quartieri- Allá no es fácil encontrar a un tipo que haga historieta, storyboards, lápiz, tinta y temas con una calidad aceptable".

"Yo no conozco nada del mercado y el am-

...sa Carzon pero creo que me gane un lugarcito. También sé que me tengo que cuidar, porque el tipo que estaba antes se debe estar poniendo las pilas para sacarme a mí de su puesto. Pero no sé, yo me siento cómodo, incluso agradecido, pero no lo puedo dimensionar. Me parece un sueño".

Con sus carreras ya afianzadas en los EEUU, aparece la lógica tentación de ir a probar suerte al País del Norte. ¿O no?

Quartieri responde en forma categórica: "Mientras lo podamos hacer desde acá...bárbaro. El día que eso no se pueda hacer más...y bueno, iremos por razones de fuerza mayor".

Ottolini secunda la moción: "Por ahí conviene darse una vuelta por allá y quedarse un par de meses, pero no me interesa quedarme a vivir. Yo tengo mi vida hecha acá, tengo a mi hija de 9 años..."

¡Los hijos! ¿Qué dirías vos si tu viejo dibujara para Disney?

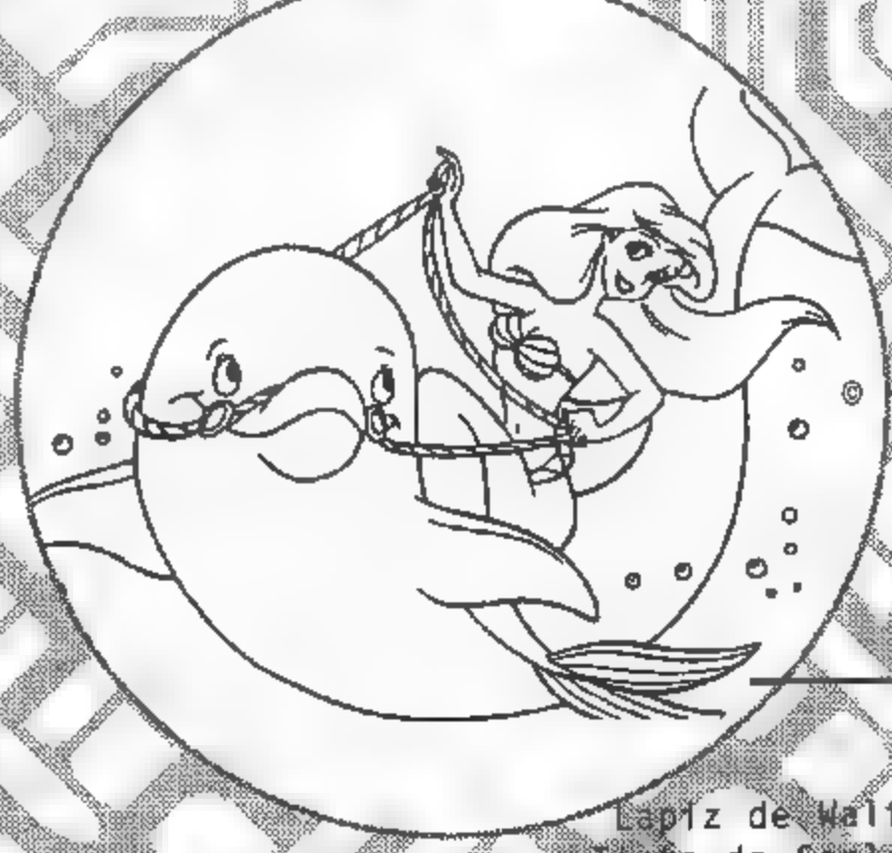
"Mi hija me empezó a saludar cuando empecé con esto de Disney -dice Ottolini- Todo el resto de mi carrera anterior no le preocupaba demasiado, pero como es fanática de los personajes de Disney, fue todo un cambio. Me pidió fotocopias, las llevó al colegio..."

"En mi caso -se suma Quartieri- mis hijos mis mejores críticos, porque ellos ven las series por televisión y después ven las revistas y dicen "Eso está mal; eso no es así porque yo lo vi". Así que a los primeros que les muestro las páginas es a ellos".

Una vez más, el éxito les ha sonreído a los dibujantes de este incansable semillero de talento que es la Argentina. La clave puede estar en el "verdadero trabajo de equipo" que desarrollan Quartieri, Savid, Ottolini, Carzon, Valenti y Saichann. Todos coinciden en que el aporte de sus compañeros posibilita el cumplimiento de las tres exigencias Marvel/Disney: Alta calidad, velocidad y puntualidad. Los pibes de 3 a 93 años no podemos menos que estar orgullosos de ellos.

Lápiz de Cosme Quartieri
Marvel/Disney

Tinta de Alberto Saichann



© Marvel/Disney

Lápiz de Walter Carzon
Tinta de Carlos Valenti

CEBAMIENTOINFINITOCEBA

MUÑECOS

por el Dr.Sax

Marvel Action Hour es el nuevo show de dibujos animados de la Marvel, di-

vidido en dos partes. Fantastic Four y Iron Man. Esta serie [illegible] figures de su [illegible] especialist[illegible] con la líne[illegible] procedo a [illegible] Iron Man, [illegible] Man son los [illegible] madura más [illegible] mamente, esp[illegible] Armor. Dos de[illegible] tados con su l[illegible] piezas de la a[illegible] con facili[illegible] Wow! Otra

nuevos lanzamientos para esta línea y, teniendo en cuenta los capítulos de la serie, sería lógico esperar a Ultimo, Hawkeye o Modok. Para Abril ya está anunciado el próximo paquete, que incluye a Artic Armor Iron Man, Hulk-Buster Iron Man (!), Tony Stark, Century, Dreadknight, Fing Fang Foom, U.S.Agent y Titanium Man (revolviendo cartos vi la escultura de Thanos, sin pintar, y es espectacular!!!).

Para mas adelante, Gallob Toys (Micromachines, etc.) nos trae a [illegible] muy copada Ultraforce de Malibu. Y para los fans de Image, se siguen esperando noticias sobre la línea de muñecos de Pitt. Fuiste, action figure!

JUEGOS DE ROL

por Juan Manuel García Carral

[illegible] pasado entrega le prometimos [illegible] estábamos esclareciendo algunos [illegible] pero los juegos mas importantes [illegible] al la consiguiente [illegible] los [illegible] que [illegible] tenes pueden [illegible] [illegible] [illegible]

del Master, entre una matanza y otra matanza mas grande y depurada, donde nos podemos encontrar tanto con Spiderweaver como con batman o un pitufo. Es un juego en el que no se busca la interpretacion de personajes, porque uno esta demasiado atareado intentando sobrevivir, y ante todo se busca divertirse descargando tension a la vez que se descarga el laser sobre los compañeros. Mi recomendación personal es la de no empezar con este juego hasta no tener un poco mas de experiencia y si es posible, jugarlo con Masters experimentados. Hasta la próxima.

VIDEO GAMES

por Dr.Sax

Los juegos de video aparecen casi tan rápido como los comics. Pero los videos comiqueros, que son nuestro tema, son más raros. Así que esperamos algo real cool y... pintó el sueño del pibe: Justice League Task Force.

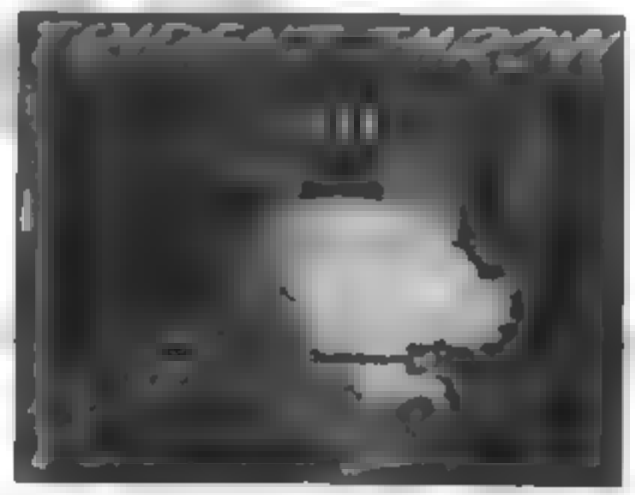
La configuración es tipo Street Fighter (3 botones de piñas, 3 de patadas, afuera para bloquear). Tiene 3 modos. Heroe (seguis el guión), Torneo (lo de siempre, podés cambiar de jugador) y la opción para dos jugadores. La versión SuperNes tendrá 4 ataques especiales y 2 enganches, la de Genesis, 4 especiales, un enganche y un ataque superamasije solo para cuando tu oponente esté "groggy". La versión definitiva sale este mes en los USA.

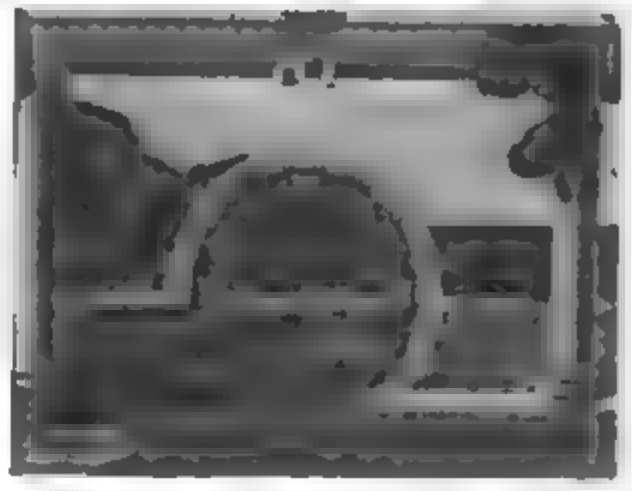
Vamo' a los bifes. "Darkseid declara la guerra a la Tierra!". Oh, shit, manden a la Liga. Sí, seguro. Fuego, Bicho y Oberon, supongo. No, Accorsi! Para el aguante en serio irá... la Liga original! No todos, claro, pero con Aquaman, Superman, Flash (Wally), Batman, Green Arrow y Wonder Woman alcanza. Guau! Y los malos: Cheetah, Despero (oh, shit) y... Darkseid. Díganme que de veras no les da un poco de cagazo y no les creo. Con ustedes, los intérpretes.

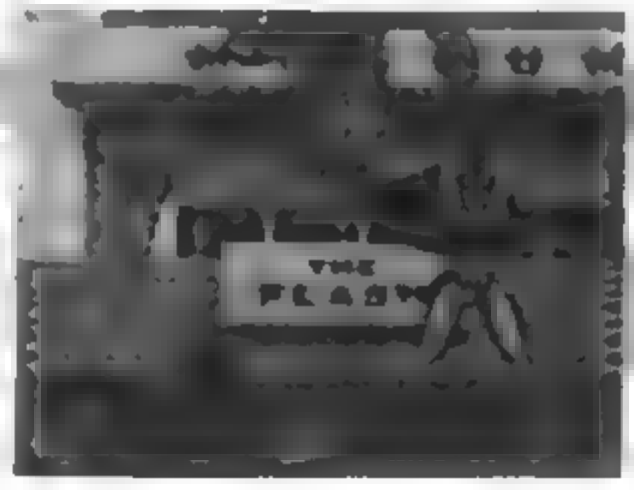
AQUAMAN: El barbeta basa sus especiales en su tridente, que arroja, gira y usa para saltar. El cuarto ataque era una de cargas de agua que, (veto (a Dios gracias) y que van a reemplazar con algo tipo Vega. **SUPERMAN:** el peiflargo usa su vista de calor, aliento congelante (tipo Sub-Zero), un charge punch grosso y un ataque volador clásico. **FLASH:** Si apretás varias veces el golpe, sale un ataque a supervelocidad, como el de Honda en el Street Fighter. Wally es todo lo que esperás: huracanes, el tornado que solía usar Barry y un dash warp que parece dibujado por Wieringo. **BATMAN:** Otro con problemas, que tal vez termine teniendo sólo 3 especiales. La capa se come la memoria (la de Supes no jode), batarangs, bomba de humo (el bati-oreja desaparece y ataca desde el cielo, como Hanzo en Showdown Samurai, y es lógico, ya que Hanzo está afanadísimo a Batman), patada profunda y capa cortante (para algo sirve). **GREEN ARROW:** Con la pilchita de Longbow Hunters, Flecha da cátedra. Sus especiales son flechazos: incendiaria, congelante y, aparentemente, una eléctrica. Se lanzan en normal, saltando o en diagonal, onda Avengers. Detallito elegante: la punta de las flechas también son como las de Longbow Hunters. **WHOLE LOTTA WOMAN:** Revoleo de tiara (tiara, dije), bloqueo con brazaletes que devuelven proyectiles y una patada voladora (en Genesis, qué pavito, nena!). Todavía no se sabe cómo va a funcionar el lazo mágico. **CHEETAH:** Barra rodante (la de SNes es igual a la de Gen-An del Showdown Samurai) Grab & Slash y daga para atacar de lejos. **DESPERO:** Villano! Embestida y cabezazo (los dos son como los de J.Max en World Heroes 2, típicos) y el tercer ojo que tira con todo, en SNes. En Genesis, el cabezazo es imparable. **DARKSEID:** Oh, Dios! Este sí es un villano. Te rebolea, rayos oculares (no el Efecto Omega, conste), teleportación (tampoco es un Tubo Boom), rodillazo a la cara y en Genesis, un bodyslam superdestructor sólo para groggys.

Algunos escenarios: El Daily Planet, Atlantis, Isla Paraíso, Apokolips y... el Museo de Flash! Cómo se nota que DC supervisó esto. Detallito: el escenario de la estación espacial de SNes tenía a Lobo sentado en una mesa, pero DC lo sacó (Buuuh!).

Si es nesario, asesinen, pero consigan esto y manden cartas contando cómo hacer los especiales y los trucos que encuentren, así pasamos el dato. Justice League Forever!

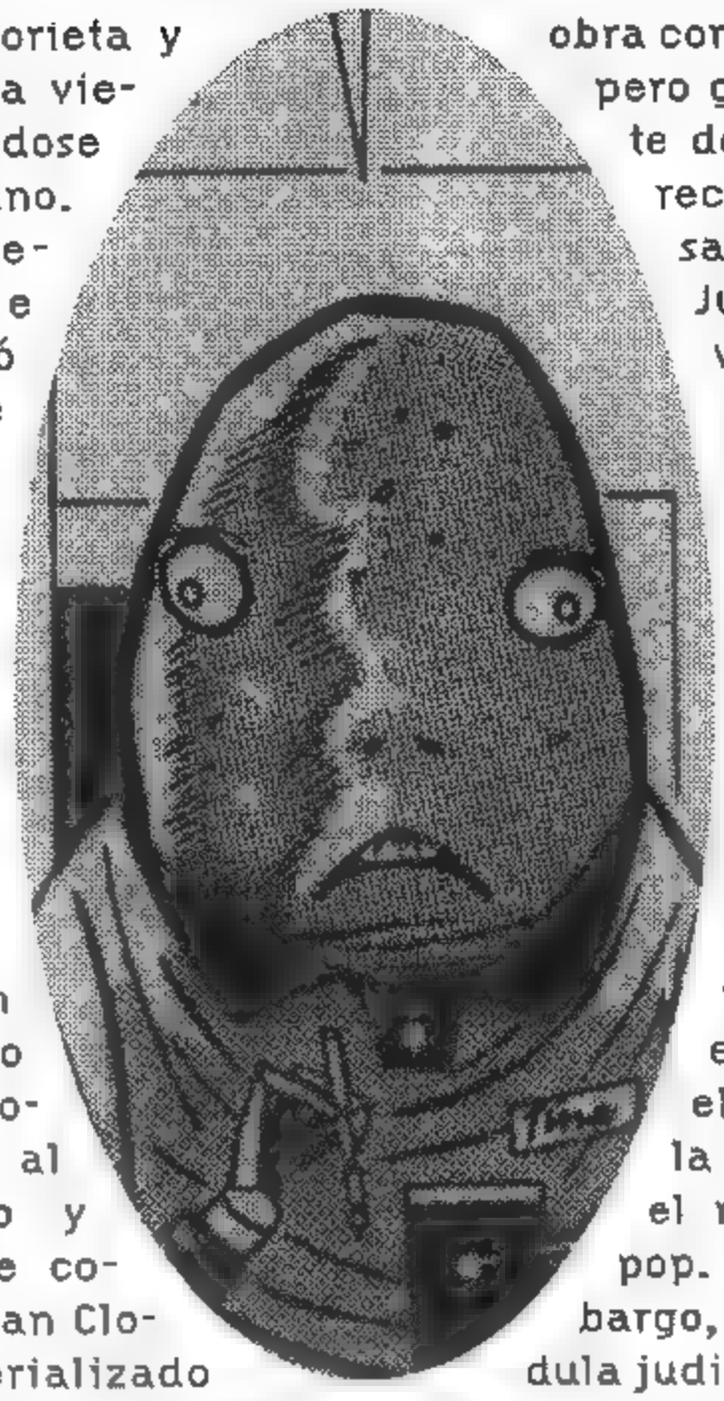






PANTALLAZOS

por Fernando García



© Dan Clowes

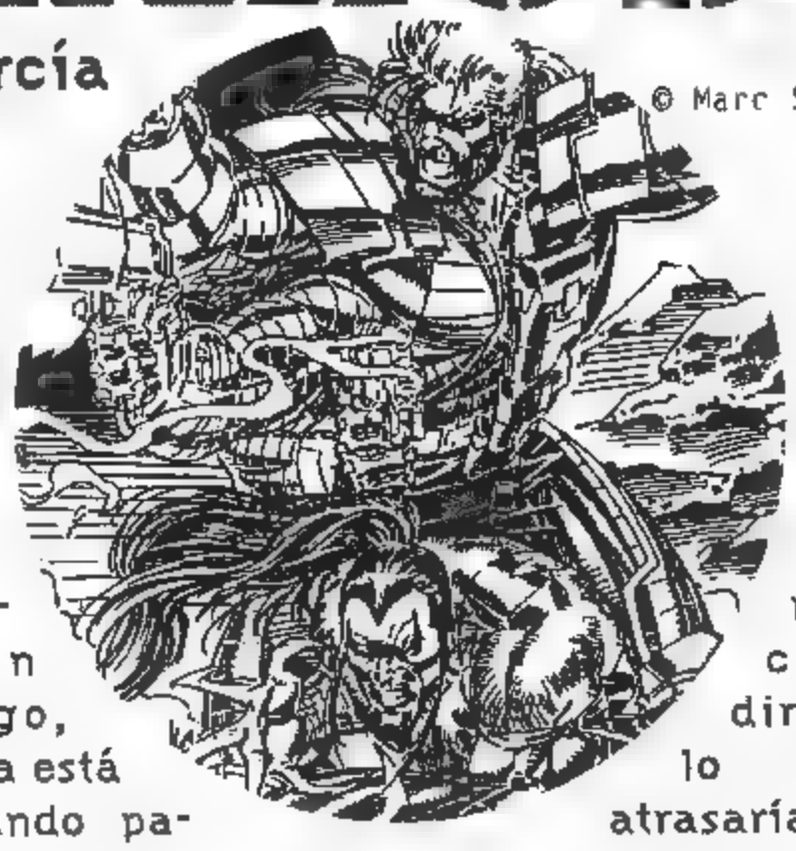
La historieta y la música vienen dándose la mano. Recientemente apareció el CD de Like a Velvet Glove Cast in Iron, de Tim Hensley, cuyos 10 temas sirven como banda sonora al complejo y atrapante comic de Dan Clowes, serializado en la imprescindible Eightball. Este mes aparecerá el CD Bad Habits, de la banda Monkeys on the Throne, con más de media hora de música basada en Warrior Nun Areala, el reciente amerimanga creado por Ben Dunn. El disco fue grabado especialmente para acompañar al comic y, por lo tanto, se comercializa únicamente junto al tercer y último número de la miniserie.

Y para demostrar que nosotros no somos menos, Daniel Melingo, el cofundador de Los Twist, miembro de los Abuelos de la Nada y la banda de Charly García y alma mater de Lions in Love (grupo de culto en España), tiene listo su disco solista El Eternauta, obviamente basado en la historieta de Oesterheld y Solano Lo

obra conceptual, pero gran parte del álbum recreará la saga de Juan Salvo, la nevada mortal y la lucha contra el invasor en ritmos que incluyen el calipso, el reggae, el jazz,y el blues, la balada, el rock y el pop. Sin embargo, una cédula judicial emitida por los herederos del gran HGO ha suspendido momentáneamente el lanzamiento que el sello Polygram planeaba para este mes.

Russell Mulcahy está más que interesado en dirigir Greystoke II: Tarzan and Jane, que reuniría a los protagonistas del primer film, Christopher Lambert y Andie McDowell. El rodaje comenzaría en Inglaterra a principios del `96 y luego se mudaría al Africa para las escenas selváticas. El guión tentativo arranca tres años después del final de Greystoke, siguiendo con bastante fidelidad la trama de The Return of Tarzan, segunda novela del Hombre Mono escrita por Edgar Rice Burroughs

HBO está en tratativas para producir [illegible]



© Marc Silvestri

con segmentos de Spawn y Cyberforce. Sin embargo, la Fox ya está anunciando para después de mitad de año una mini-serie de seis capítulos protagonizada por el supergrupo de Marc Silvestri y producida por Will Meugniot, uno de los cerebros detrás del éxito del cartoon de los X-Men.

Tras haber sido absorbida por Marvel, Malibu anuncia su primera incursión cinematográfica, aún en estado larvario. Prime (el remix del viejo y glorioso Captain Marvel) llegaría a la pantalla grande con elevado presupuesto y primeras figuras. Se habla del fornido Arnold Schwarzenegger como protagonista y de James Cameron como director, lo cual atrasaría bastante el inicio del rodaje, debido a los compromisos ya asumidos por la exitosa dupla de Terminator.

Y ya que estamos, vienen creciendo en Hollywood las posibilidades de que la productora LBC concrete la versión fílmica de Light & Bold, tal vez la mejor creación de la consagrada dupla Carlos Trillo-Jordi Bernet. Todavía no hay nada confirmado, pero ya están sonando los nombres de Wynona Ryder y (adivinaron) Arnold Schwarzenegger.

TOMA PARA QUE TENGAS!

ESTOS IDIOTAS VAN A DESTRUIR TODO!

LOS MANDO PARA OTRA DIMENSION PARALELA CON EL CONTROL REMOTO Y NOS QUEDAMOS CON LA MINA!

CLIK

POP!

HELP!

AL FIN SOLOS...

FUeRA DE .JDA

Comics, Fumettis y B.D.

POSTALES EUROPEAS

por Diego Grillo Trubba

Cuando estaba por comenzar mi viaje (es decir, antes de la partida), alguien se me acercó y dijo "¿No irás a perder tiempo en esas pelotudeces del comic, no?". Reconozco que mi idea era zafar lo más posible de ello (principalmente por el peso del equipaje), pero después de haber recorrido, conocido el viejo continente y haber sufrido un amor pasajero, lo único que noto que realmente me ha quedado del viaje en forma material, es ese nuevo espacio lleno de la biblioteca. Esa es una de las razones por las que escribo esto. La otra, claro, es porque me lo habían pedido antes del viaje mis amigos de la dirección: "Dedicate a perder tiempo con esas pelotudeces del comic", me dijeron. A ellos está dedicada esta nota.

Resulta imposible hablar del comic en Europa como un conjunto porque, por más que los ideales de la Comunidad Económica así lo quieran, se trata de culturas disímiles, en algunos casos antagónicas, y de ello el comic no puede zafar. Por eso prefiero hablar país por país.

España: ¿Quién no soñó, al comprar aquí sus comics en castellano, con poder hacerlo en una verdadera comiquería, donde la variedad sea absoluta, donde el precio sea el real y no el doble de tapa? Bueno, pues hombre, quien ha soñado eso, puedo seguir haciéndolo, ya que no es en España donde lo encontrará. La verdad es que, hablar de comics en España es hablar de Barcelona, donde se concentra la mayor parte del mercado editorial ibérico. Madrid, en ese sentido, es bastante patético, con librerías incompletas, donde a uno lo miran con cara extraña cuando pide un comic adulto que no sea porno (por ejemplo, Bilal). Ojo, no es que Barcelona sea mucho mejor, pero al menos hay un par de ferias de usados -con precios bastante altos, donde (como aquí) ya venden libros nuevos al mismo precio que las librerías- y una librería que en realidad son dos, que conviene remarcar. Norma Comics es, de lo que vi, lo que más se acerca al sueño del que hablaba: si te atiende la única empleada que sabe (que es la cajera, que está bastante buena y hasta se la puede invitar a tomar algo sin que se ofenda, aunque tampoco acepta), comenzarán a aparecer ante tus ojos cientos de revistas perdidas en el depósito, o de libros cuya existencia ignoraban todos los otros empleados. La única gran desilusión que me provocó esta buena librería (ubicada en el Passeig de Sant Joan, 9) es que tiene todo su subsuelo copado por el manga (quiero aclarar algo, para lo que quizás haría falta otra nota: detesto al manga, me parece la degradación de la historieta, me asquea), y eso es una verdadera falta de respeto para el lector inteligente (como me considero), aunque no para los pendejitos que revolvían entusiasmadísimos sus inmensas pilas de mierda. Al lado está la librería Tintín, que depende de Norma Comics y que está separada sólo para vender con mayor tranquilidad el merchandising de nuestro amigo del eterno jopo (tranquilidad estúpida, ya que siempre que pasé la librería estaba cerrada). Un detalle: encontrar material yanki es semi-imposible, y si hablamos de numeros atrasados, borremos el "semi" (un librero se me cagó de risa en la cara cuando le pedí "algún Hellblazer viejo"). Coño con los gallegos, tío.

Francia: Comencemos por un detalle cuando uno habla de comics en Francia, lo hace siempre de comics de tapa dura. Y comienzo con esto porque, al entrar a una comiquería en Francia (como la Glenat, a pocos metros de la sede central de la Sorbonne, estación Sorbonne), lo primero que sorprende es el brillo. Todo comic es editado en forma lujosa, gigantesca, casi podríamos decir aparatosa. De todos modos (y probable-

Otro detalle es muy loco lo que se puede encontrar de material yanki original, aunque lo que publican ellos es en ediciones bellísimas (quien haya visto la edición francesa del Arkham Asylum sabrá lo que es caerse de culo ante un libro). Ultimo detalle mientras estuve, se acababa de lanzar a todo culo Cybersix, en un libro espectacular que reunía los capítulos que aquí publicó Puertitas. Sacre bleu con los franceses, mon dieu!

Inglaterra: Haré una aclaracion necesaria el Forbidden Planet de New York me pareció una cagada; me atendieron tan mal que terminé odiando las palabras "Forbidden" y "Planet" (bueno, en realidad al planeta lo odio hace mucho).. El empleado no sabía lo que era un trade paperback! ...Bueno, el hecho es que en Londres, cuando pregunté por una buena librería especializada (aquí tampoco hay comics en las librerías comunes), me mandaron al Forbidden Planet local (ignoro si este depende del yanki o es al revés). Pues bien, este es todo lo contrario de aquel: no sólo los empleados son amabilísimos -hay que admitir que todo londinense, por el simple hecho de ser inglés, es amable hasta el hartazgo-, sino que la cantidad de material es extraordinaria, ya sea en graphic novels, paperbacks o revistas regulares, con una ventaja: en Inglaterra tienen todo el material inglés, pero también el norteamericano y buena parte del europeo. Además, por si fuera poco, hay muchísimo merchandising y números atrasados (aunque no logré encontrar esos dichosos dos números de Hellblazer). Con esto no quiero decir que todas las comiquerías de Londres sean buenas, porque también fui a Comics Showcase, que es bastante lamentable: no sólo trabajan principalmente con el sistema de suscripciones (cosa que también hace Norma Comics, olvidé decir) con respecto al material yanki, sino que lo que queda a la venta es verdaderamente poco. Un detalle: en Londres uno puede pagar los comics con tarjeta de crédito en cualquier lado y no hay monto mínimo (pagué una revista de U$ 1.95 -o su equivalente- con mi plástico!) ni recargos. God save the Queen y al Forbidden Planet inglés!

Italia: No logré encontrar una sola comiquería, pero lo cierto es que los kioscos de revistas son el paraíso de los lectores de fumettis. La cantidad y variedad son de no creer; uno se pierde entre semejante oferta, aunque también hay que admitir algo: la mayoría de lo que se publica es una bosta. Puedo empezar a enumerar con Martin Mystere y terminar con Dylan Dog (la historieta más vendida) como revistas de personajes, y nombrar -digamos- a la Skorpio vernácula como desagradable ejemplo de revista de muchos comics (unitarios o series). Un detalle agradable: la publicación de Cybersix, otra vez; no sólo sale con una tirada gigantesca, sino que según kiosqueros de Roma, Florencia y Venecia, se agota (además, no me creían que los autores fuesen argentinos).

Bélgica: Aquí hay comiquerías de todo tipo. Uno puede empezar con las finas, donde se realizan exposiciones de originales (por ejemplo, de Pratt, pues acababa de editarse El Gaucho, libro que produjo junto a Manara, de quien no había ni un dibujo), hasta las más berretas donde se venden innumerables cantidades de usados a precios irrisorios (es una pena no entender francés) y las que, a la usanza argentina, venden principalmente material norteamericano (a un precio bárbaro: tapa por uno-punto-uno...sólo diez por ciento por encima del precio real!). Un detalle: por lo menos en Bruselas y Brujas, hay B.D. por todos lados y no existen prejuicios acerca de su consumo; bar al que uno entra, bar en el que encontrará por lo menos una persona leyéndolos, e incluso quizás hayan revisteros repletos de comics.

Tengo muchas cosas más para contar, pero me he quedado sin espacio. Quizás para otra oportunidad. Un saludo de este feliz corresponsal europeo accidental.

© DC Comics

vení volando !!

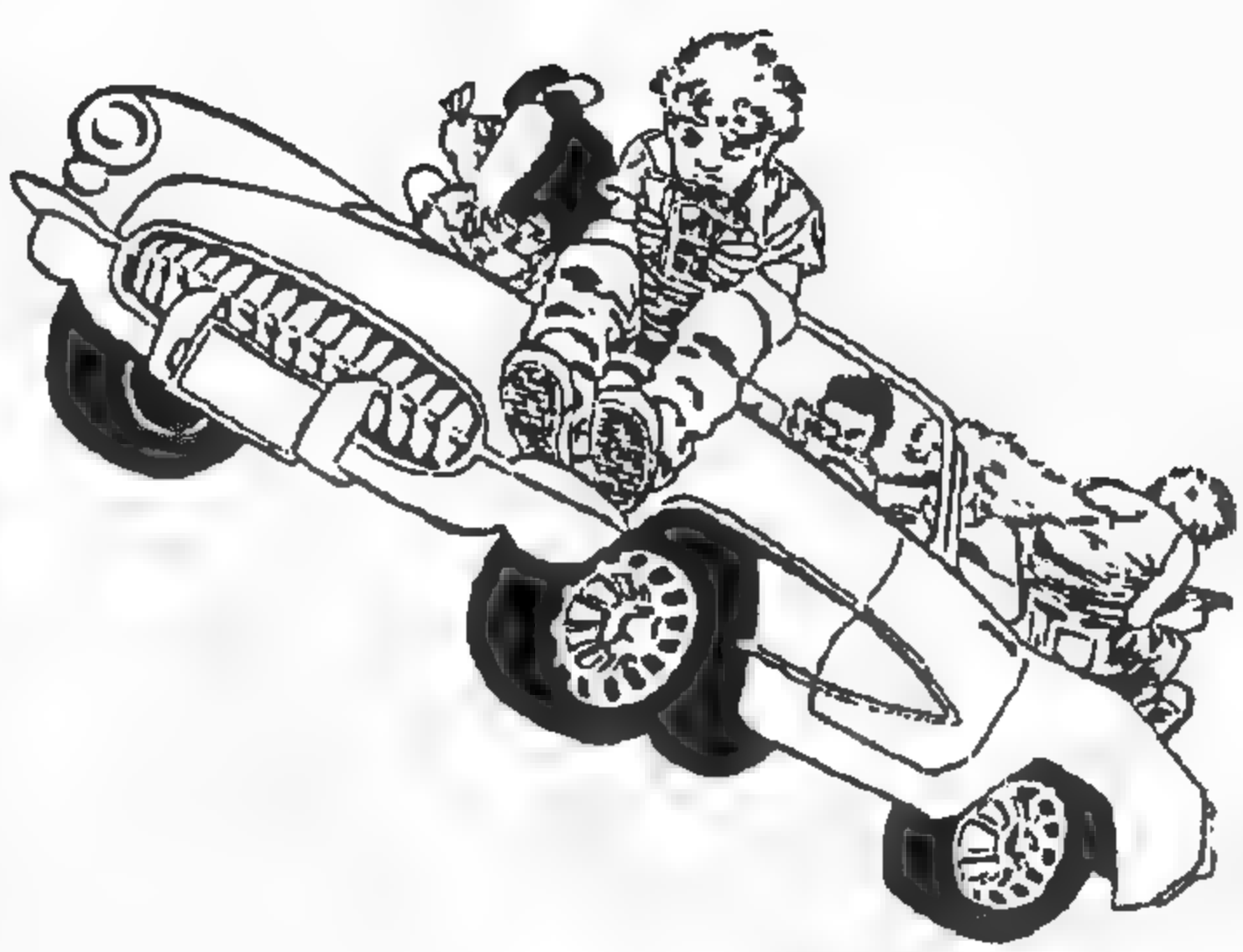
comics

remeras

cine

figuritas

posters



entelequia

talcahuano 470
tel: 371- 0886
y
juramento 2584
(belgrano)
tel: 788 1521

-envíos al interior
-ventas al por mayor

Informe Especial de
LOS RESCATADORES

por Hernán Ostuni y Fernando García

La editorial de comics más grande de los Estados Unidos, la de mayor producción y venta, con personajes reconocidos en todo el mundo. Marvel Comics nació a fines de los 30, creció en los 60 revolucionando el género superheroico y desde los 80 son asiduos cotizar en Wall Street. Ha invadido el mundo con sus productos y es odiada incondicionalmente por seguidores y detractores. En la actualidad, está por desembarcar en nuestras tierras. Por la intención de establecerse y pelearle el mercado a DC/Perfil. Y aunque muchos no lo crean, Marvel cuenta con una larga presencia en el país, que va mucho más allá de los superhéroes de moda. Pero basta de palabras y metámonos de lleno en la historia de

MARVEL EN ARGENTINA

[illegible] mur, el Príncipe Submarino (Namor the Sub-Mariner) firmadas por su creador, Bill Everett. Otra re- [illegible] su [illegible] hombre [illegible] por [illegible] su [illegible] [illegible] [illegible]

rie de la cancelación mucho antes que Frank Miller. Por último, el Legendario Thor de Stan Lee y el Rey Jack Kirby nos sumergió en la época mitológica del Ragnarok asgardiano a manos de Mangog, una excitante pelea con Galactus y hasta el inesperado reprint de la primera aparición del Dios del Trueno ocurrida en Journey Into Mystery N.83, entre otras obras maestras de Kirby en su momento de mayor esplendor. Al igual que el Hombre-Araña, las tres series de Fantasía se vieron mutiladas en su longitud, remontadas y con la típica tipografía de máquina que es sello de Columba. La presencia de los superhéroes culminó a principios de 1974, junto con toda una época de la editorial, que se encontraba lista para deleitarnos con el talento de Robin Wood y algunas de sus mejores series.

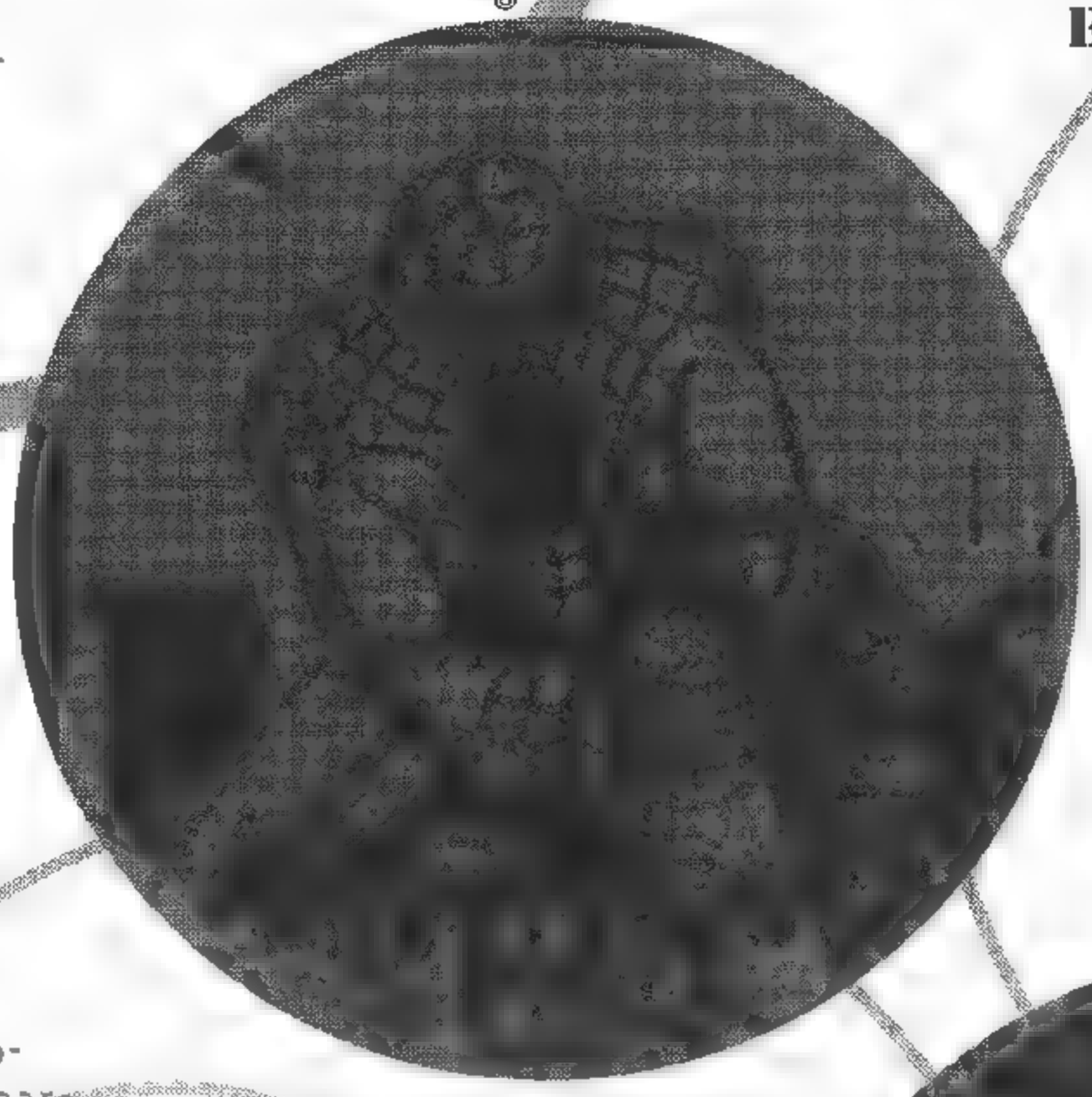
MONSTRUOS Y KARATECAS

Para 1974, Editorial Mazzone editaba, además de Capicúa, Piantadino y otras glorias del comic local, una serie de revistas dedicadas al terror. Dr.Tetrik, Vampirella, Pasaje al Terror y Drácula. Compuestas íntegramente por material extranjero de la Warren (las dos primeras), Skywald (la tercera) y Marvel, justamente Drácula fue la de menor formato (15 x 11 cm.) y menor vida (sólo 4 números). Irrespetuosamente remontadas, parcialmente redibujadas y en un atractivo blanco y negro que en nada desmerecía la labor artística original, Drácula ofreció dos de las mejores series que Marvel poseía en ese entonces: Drácula (The Tomb of Dracula de Gerry Conway y Gene Colan) y El Hombre Lobo (Werewolf by Night de Conway y Mike Ploog), obras que con el correr de los años se tornarían vitales en la moderna continuidad de los Midnight Sons.

Siguiendo los pasos de Mazzone, Esege lanzó tres revistas con material terrorífico de Marvel: El Monstruo de Frankenstein, Tenebrarius y Morbius. El primero publicó el comic-book The Monster of Frankenstein de Gary Friedrich y Mike Ploog/John Buscema, incluyendo la adaptación de la novela de Mary Shelley. Tenebrarius presentaba las aventuras del vampiro escapado de Spider-Man, Morbius (innecesariamente traducido como Tenebrarius, ya que la referencia [illegible] da justamente Morbius [illegible]

de los magazines en blanco y negro Vampire Tales y Tales of the Zombie. Por último, Morbius cobijó las andanzas del Hombre-Cosa (Man Thing) de Monsters Unleashed. Las tres revistas utilizaban como complemento de sus historias principales breves comics unitarios extraídos de distintos magazines yankis, con algunas historietas interesantes de Neal Adams, Howard Chaykin, Paul Gulacy, Carmine Infantino, Steve Ditko y otros.

Paralelamente, MO.PA.SA. (que editaba las versiones nacionales de varios éxitos televisivos como La Pantera Rosa, Astroboy, La Mujer Biónica y El Planeta de los Simios) comenzó a intercalar en las páginas de Kung Fu (basada en la serie de David Carradine) las historietas de Shang-Chi y los Hijos del Tigre (Sons of the Tiger), primer trabajo profesional de George Pérez, extraído del magazine norteamericano The Deadly Hands of Kung Fu.



EL REGRESO DE LOS SUPERHEROES

Los superhéroes Marvel nunca habían abandonado los kioscos, principalmente por la importación de ediciones extranjeras. Entre Octubre y Noviembre de 1979, Cielosur Editora incluyó en los Ns 4 al 6 de Extra Jaimito (revista en blanco y negro de [illegible]

Iro
direc
lumba y
bio, las aventuras de
vantadas de la versión chilena de la editorial Gabriela Mistral, correspondientes a los primeros números del comic-book del Vengador Dorado (de Stan Lee y Johnny Craig), con su longitud original reducida a 16 páginas.

Luego de este intento, tuvimos que esperar hasta Diciembre de 1985, mes en que la Editorial Abril lanzó el número 1 del comic-book a color Los Vengadores, que mezcló algunos episodios iniciales de Stan Lee y Jack Kirby con clásicos de los `70 como la Saga de Warlock (de y por Jim Starlin) y algunas cositas de John Buscema. En Febrero de 1986, Abril incorporó Los Fantásticos 4, intercalando material de Lee/Kirby (como la muerte de la Antorcha Humana de la Golden Age) con capitulos de George Pérez y un primerizo John Byrne. Ninguno de los dos títulos alcanzó el año de vida. Como dato, cabe acotar que la mayoría de las portadas fueron realizadas en el país por Oscar Stepancich.

Simultáneamente, Abril introdujo una serie de 6 suplementos de 16 páginas a color en formato comic-book, que se regalaban con las ediciones de Anteojito. Obviamente cortadas, se sucedieron las aventuras del Capitán América pertenecientes al efímero relanzamiento a manos del Rey Kirby, los vuelos del Hombre de Hierro (Iron Man) conducidos por Lee y Don Heck en Tales of Suspense (incluyendo el debut de Hawkeye y el encuentro con los X-Men) y el impetuoso avance de El Increíble Hulk de Roy Thomas y Herb Trimpe.

© MEG

LA AVENTURA A DIARIO

Algunos personajes de la Marvel saltaron del comic-book a las tiras para la prensa diaria y dom
y Juan Zonita recuerdan que el Suplemento Infantil del Diario Popular remontaba cada domingo varias tiras de El Increible Hulk (de Stan Lee y Larry Lieber) para formar una página. Un par años después, Columba publicó ese mismo material en distintos números de las revistas Sandokán y Super Sandokán y, fiel a su costumbre, remontó, redibujó y coloreó el material original.

DE PAVON AL PRESENTE

Aprovechando el mercado abierto por Perfil con las historietas de la DC, a mediados de 1993 aparecieron los primeros comic-books a color de X-Men (desde el homónimo N.1 yanki) y el Increible Hulk (desde la etapa de John Byrne) publicados por Editorial Pavón. Aceptadas por el público pero carentes de continuidad, medió más de un año entre la aparición de los números 2 y 3, lanzados recién en Noviembre de 1994.

Finalmente, este mes Columba vuelve a apostar por los comics Marvel, peresentando cuatro títulos mensuales (Spider-Man, Punisher, Hulk y X-Men) que prometen respetar la integridad de los originales yankis y, como sabrán todos aquellos que leyeron el número anterior de Comiqueando, la idea es agrandar la línea e ir incorporando nuevas series. ¿Será esta la irrupción definitiva de Marvel en el mercado argentino de comics? La respuesta la tendremos en los próximos meses en todos los kioscos del país.

COEDICIONES

No es una práctica frecuente, pero se da cada tanto. Diversas editoriales de distintos países con la misma lengua se juntan para costear una obra que se venderá en dichos territorios. En 1981, Comercial Delazeta (Chile), Bruguera (España) y Representaciones Internacionales (Argentina) pergeñaron Aventuras Inéditas del Cine y la TV, semanario a todo color que reunía las andanzas de El Hombre Araña y El Increíble Hulk, a quienes se les sumaron más tarde La Mujer Araña y Los Cuatro Fantásticos. En 1985, Editorial Tucumán (Argentina) y Editorial Pincel (Chile) aunaron esfuerzos en la realización de El Asombroso Hombre Araña, revista quincenal de 28 páginas a todo color con las aventuras del famoso arácnido y cuyo N.0 se regaló con un ejemplar de Conderito. Con una edición lamentable, totalmente remontada y desprolijamente adaptada, se presentaron distintos episodios de los comic-books Peter Parker: The Spectacular Spider-Man y Web of Spider-Man, incluyendo los crossovers de Secret Wars con el traje negro del Hombre Araña.

© MEG

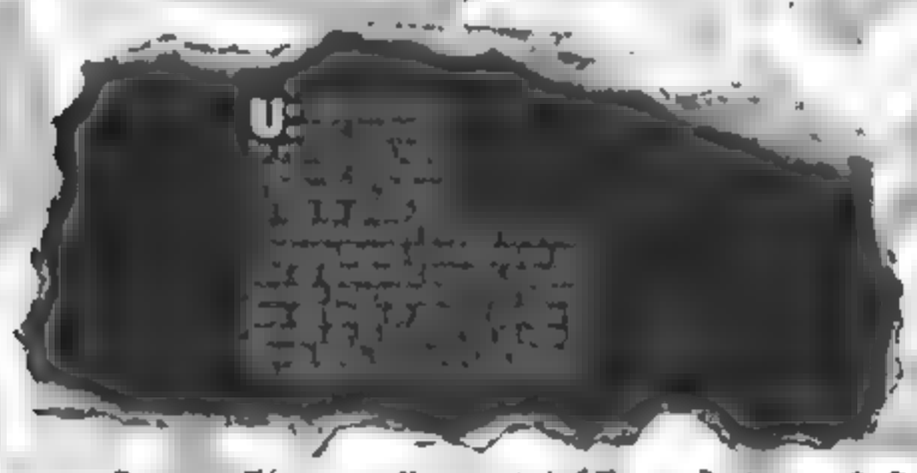
LA VERDULERIA

del Dr.Müle y Cía.

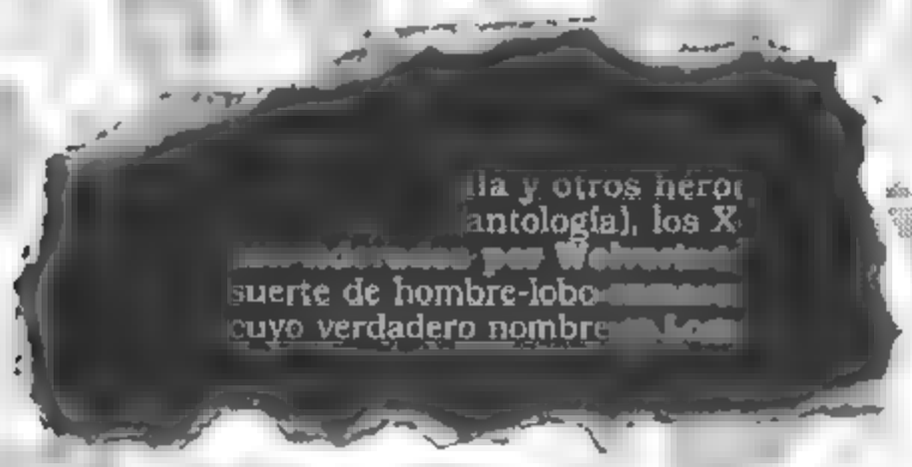
No, señor. No tienen paz. No dejan de sorprenderme ni siquiera una semana. Siempre hay alguna bestia, siempre hay algún animal, siempre hay algún verdulero que habla de lo que no sabe y manda fruta a granel. Por eso, una vez más, pienso aterrorizarlos toda la página con los ya clásicos

FUNNY ANIMALS

Una de las bendiciones que me mandó Mefisto en recompensa por mi infinita servidumbre a su Satánica Majestad fue la sección de Video Juegos de la revista Noticias, a cargo de Pablo Taranto, un pibe que me viene dando de comer duro y parejo casi todos los domingos. Su obra maestra se publicó el 19 de Febrero y, entre otras cosas, dice esto:

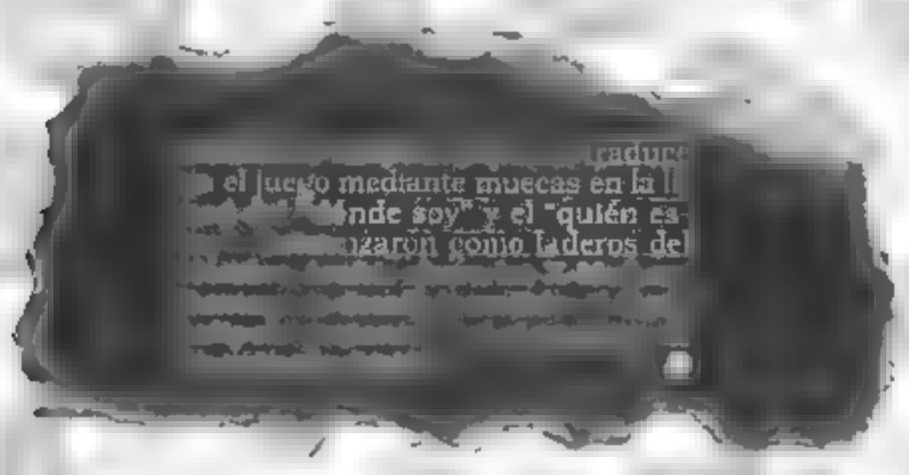


¿Así que Bruno Díaz se "convirtió" en Batman? Debe ser porque lo picó un murciélago radiactivo, no?. Miren este otro moco, bastante frecuente cada vez que se habla de los X-Men



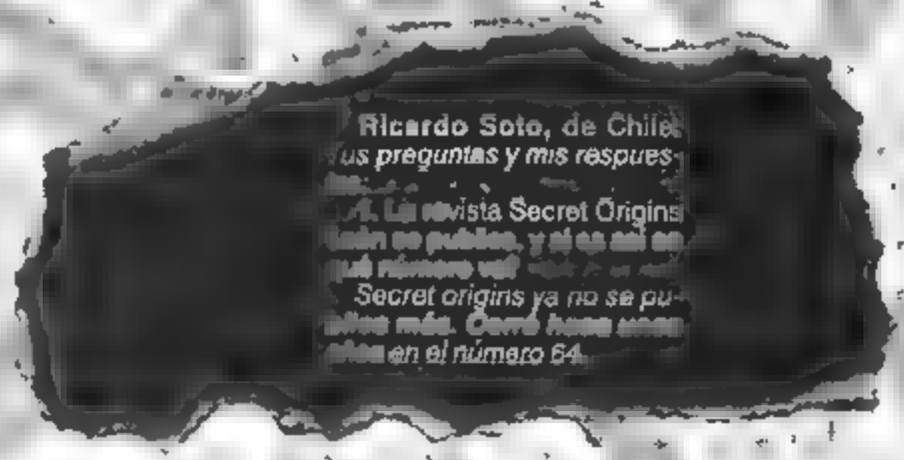
La gilada que no lee X Men esta totalmente convencida de que el jefe de la banda es Wolvie. Se merecen una descarga optica de Cyclops combinada con un mega huracan conjurado por Storm, para que aprendan.

Tercera y ultima joya



Ahora si, [illegible] ¿De donde sacaste ese dato? ¿De un libro de recetas de [illegible]? Mirá, Taranto, los esto[illegible]

América de Pe[illegible] mi querido y detestable Profesor Weird[illegible] nuevo sistema de desinformación públi[illegible]



Qué lo parió! Yo estaba convencido de que tenía la colección completa de Secret Origins y me vengo a enterar que me faltan 14 números! Al que me consiga los Ns 51 al 64 de dicha coleccion, le regalo una Detective Comics N.27 en perfecto estado, autografiada por Bob Kane, Albert Einstein, Elvis Presley y Marilyn Monroe. Bwah-ha-ha!!

Ultima: Entre muchísimas gansadas que dejo pasar porque ya me tienen un poquito harto, los anónimos autores de la nota sobre Lobo que se publicó en Marzo, en el N.3 de la excecrable revista Descontrol, se mandaron este moco

Che, pero vos si que la tenés clara! ¿Así que Lobo monta un delfín? Debe ser un délfin medio raro, con manubrio, caños de escape, motor... casi juraría que mas que un delfin, parece una moto. Pero si vos me aseguras que es un delfin, te creo. Si se nota que vos sabés cualquier cantidad... Perdonalos, Main Man. O mejor, no los perdones nada y colgá sus fraggin' testículos del manubrio de tu Harley! Ey! Pará, loco, no salpiques! Para! ¿Que le va'cer? Sera hasta la proxima

BOTTOM TEN

Si, ya esta aqui el imprescindible ranking de la infamia, el espacio donde vos podes escrachar al personaje de comic que mas asco te produzca. Manda tu voto a Av Forest 536, piso 9, of 43 y por ahi te ganas un premio (obviamente, a cambio sobornos) Ah! Y el que oso votarme a mi como peor persona e, que vaya rezando porque si lo agarro, correra la misma suerte que los muchachos de la Descontrol estas son las posiciones

hasta hoy

10) Blue Infant

9) Condorito

8) Nightwatch

7) Ghost R[illegible]

[illegible]

4) Superman

3) Barbie

X-MEN

POR ANDRES Y DIEGO ACCORSI

SOLO PARA X-PERTOS

Los X-Men han estado involucrados en un conflicto de proporciones cósmicas, han ido más allá de la Tierra; para un grupo de marginados no está mal...pero el costo fue muy alto. Tras el funeral de Jean Grey, Cyclops se da cuenta que toda su vida dentro de los X-Men estuvo marcada por su relación con Jean. Sin ella, no encuentra sentido para seguir y pide ausentarse del grupo por un tiempo. Storm se convierte así en la líder de un grupo que sigue cambiando.

En la Mansión X se presenta Kitty Pryde, lista para iniciar sus estudios y presenciará una aventura mística involucrando a Nightcrawler, su familia adoptiva (los Szardos) y al poderoso Doctor Strange. Tras tomar el nombre de Sprite (Hada) se une al grupo usando uno de los trajes amarillos de entrenamiento de los X-Men originales. Wolverine también estrena traje nuevo, y lo usa para ir a Ottawa a aclarar su situación con el gobierno canadiense. Acompañado por Nightcrawler se involucran en una misión de Alpha Flight: detener al Wendigo. Esta gigantesca criatura (que Wolverine enfrentara con Hulk años atrás) vence a Kurt pero Wolvie lo rastrea hasta su cueva, donde libera a los rehenes del monstruo. Snowbird, tomando la forma de un hurón vence al Wendigo que retoma su contextura humana gracias a la magia de Shaman.

En el año 2013 los Sentinels gobiernan los Estados Unidos y los mutantes (y los super-seres en general) son perseguidos y asesinados. Entre los pocos sobrevivientes quedan algunos X-Men que lideran el movi-

miento de resistencia rebelde. El plan es mandar psíquicamente a Kate Pryde al pasado para evitar los sucesos que desembocarán en la toma de poder de los Sentinels. Nuestros mutantes, se sorprenden cuando Kitty es "poseida" por la mente de su yo-futuro y les revela que deben evitar el asesinato del candidato presidencial. El equipo se une al Profesor X y Moira McTagger en Washington, donde el senador Robert Kelly es atacado por una nueva Hermandad de Mutantes Malvados: Mystique, una mujer azul con el poder de tomar la apariencia y la habilidad de cualquier ser, Destiny (Irene Adler) que prevee el futuro cercano, Avalanche (Dominic Sziard Petros) que comanda la tierra en oleadas, Pyro (St.John Allerdyce) que controla el fuego y el rechoncho e inamovible Blob. La batalla termina a favor de los X-Men, con toda la hermandad (salvo Mystique) bajo custodia y el candidato Kelly a salvo. Sprite vuelve a ser la adolescente Kitty pero en el futuro se las ven negras. En un ataque a la base de los Sentinels en el Edificio Baxter (exsede de los 4 Fantásticos) los mutantes son asesinados uno a uno, salvo Rachel Summers, la hija de Scott y Jean Grey que encuentra el cuerpo sin mente de Kate Pryde-Rasputin. A pesar de que el plan para salvar a Kelly funcionó, ese futuro no se ha modificado. En el presente, Robert Kelly, Sebastian Shaw y Henry Peter Gyrich han formado un nuevo grupo anti-mutante cuya principal meta es la resurrección de los Sentinelas.

La Navidad en la Mansión X no es muy agradable si uno es la más joven e inexperta del grupo y está sola frente a un demonio N'Garai. Kitty tiene una aventura onda Alien mientras en Florida, Cyclops y su amiga Aleytys "Lee" Forrester se enfrentan al temible D'Spayre, al que vencen con ayuda del horrible ser de los pantanos, Man-Thing.

Cuando por un enfrentamiento el temible Doctor Doom captura a Arcade, su ayudante, Miss Locke, no tiene mejor idea que raptar a todos los amigos y parientes de los X-Men para así obligarlos a ir contra Doom. Los X-Men van al castillo Adirondack donde Doom los derrota fácilmente y convierte a Storm en una estatua de metal. Mientras, ex-miembros del grupo mutante (Iceman, Banshee, Havok y Polaris) van a rescatar a los rehenes a Murderworld donde deben enfrentarse a cientos de trampas de Arcade. A pesar de unos robots, Havok vuela todo, vence a Miss Locke y libera a los cautivos, pero los X-Men se encuentran prisioneros en aparatos del Dr. Doom. Tras heroicos esfuerzos logran liberarse y enfrentan a Doom. Mientras, Ororo sufre de claustrofobia dentro del metal que la aprisiona e inconscientemente crea un frente de tormenta que destruirá toda la

X-MEN: LA HISTORIA OFICIAL-

CAPITULO XI: CAMBIOS EN LA CIMA

La historia que se sucedió en las oficinas de Marvel mientras John Byrne y Terry Austin dibujaban las páginas de la X-Men N.137 es casi tan apasionante como el guión de Chris Claremont que pasó a la posteridad como "La Muerte de Phoenix". Todo se desencadenó cuando Jim Shooter (el jefe de coordinadores) leyó el número en el que Dark Phoenix masacraba a todo un planeta. "Acá tienen que haber consecuencias morales", le dijo firmemente a Jim Salicrup, el coordinador de la serie, "Un héroe de Marvel no puede matar impunemente". Bajo la presión de su gigantesco jefe, Salicrup cedió y reunió al equipo creativo para buscar soluciones, para luego renunciar y dejar la revista en manos de Louise Jones (quien luego se convertiría en Louise Simonson).

Lo cierto es que el final propuesto por Claremont (y que Byrne ya estaba dibujando) no se podía publicar. En este final, un tribunal interplanetario exorcizaba científicamente a la personalidad de Dark Phoenix y Jean salía sana y salva pero sin poderes. Tras debatir varios finales posibles, se decidió por matar a Jean Grey. "Yo no insistí con la pena de muerte", afirmó Jim Shooter, quien había propuesto o bien matar a Phoenix, o bien someterla a un castigo de eternos tormentos. La muerte se publicó y fue un éxito sin precedentes. El propio Chris Claremont (el más férreo opositor a la resurrección de Jean Grey en los años largos [illegible]

esto, Jim justificó su sueldo. Fue genial".

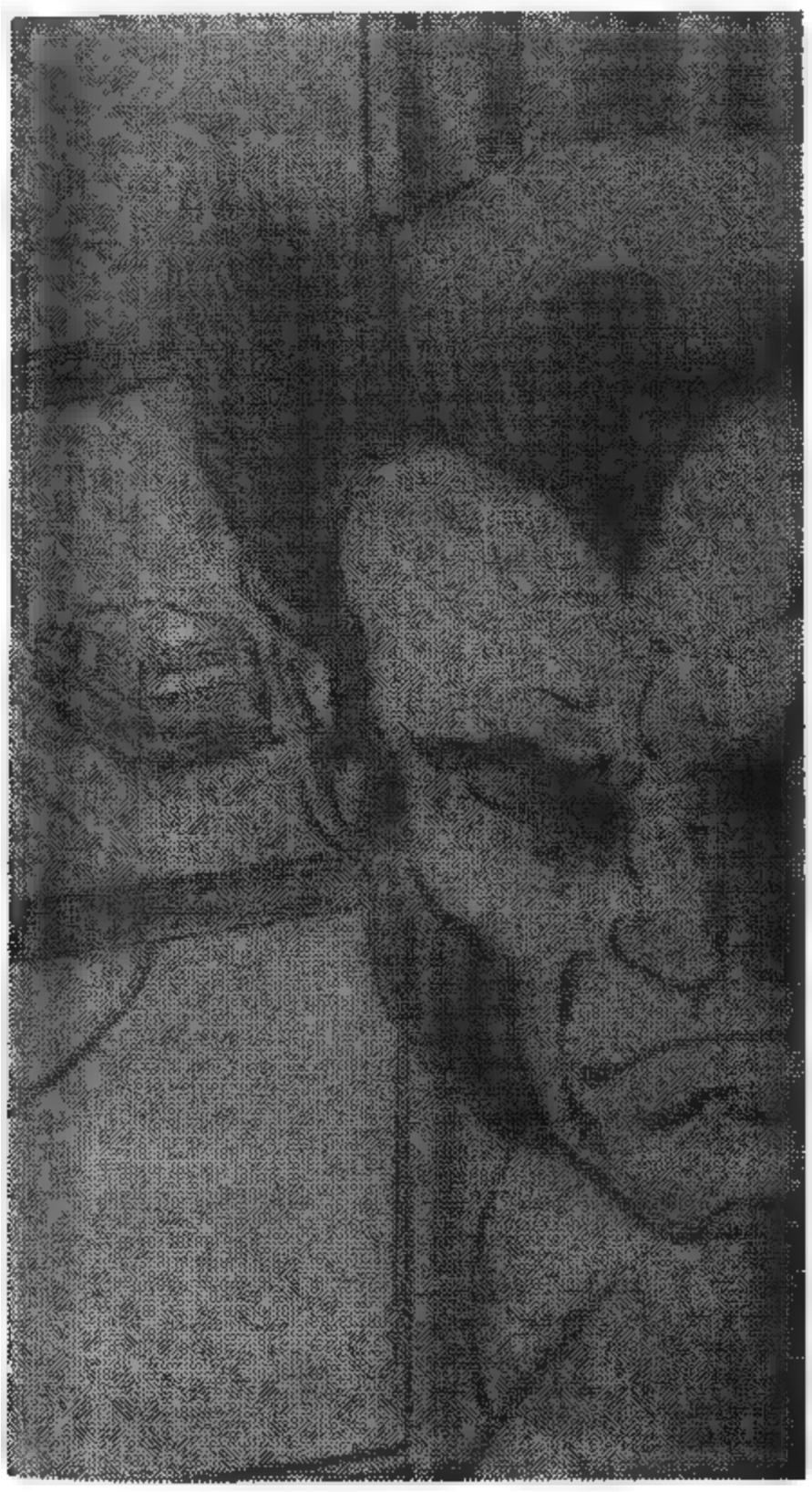
La repercusión de este evento no se hizo esperar y las oficinas de Marvel se vieron inundadas por centenares de cartas de lectores que vivían la muerte de Jean Grey como la de un ser humano de carne y hueso. "La idea -dijo Claremont- era que si moría, moría para siempre. Nada de historias imaginarias, nada de volver de la muerte, nada de truquitos de último momento. Moría y punto. Queríamos que los personajes asumieran la pérdida, que los lectores asumieran la pérdida. Queríamos (o suponíamos) que nadie volvería a percibir la revista de la misma manera. Y funcionó. Le dio credibilidad a la serie y un grado de respeto [illegible] que por aquel en-

costa de Europa. Sus compañeros la salvan y la ayudan a volver en sí. Inmediatamente frena la tormenta. Llevándose a Arcade bajo custodia, los mutantes declaran una tregua con Dr.Doom y se van del reino de Latveria.

Mientras Scott Summers y Lee Forrester llegan como náufragos a una isla del Triángulo de las Bermudas, en Nueva York Angel renuncia a los X-Men y las chicas salen de joda. Storm, Kitty, Stevie Hunter (su profesora de danza) y Jessica (Spider-Woman) Drew van a un boliche a ver el espectáculo de Dazzler. Por supuesto, hay problemas. Un ser encapotado llamado Caliban secuestra a Kitty pero es rápidamente detenido por Ororo y la Mujer Araña. Caliban, descubren ellas, es otro mutante que ha vivido solo en las cloacas y únicamente quería que otro mutante le hiciera compañía. Cuando Dazzler calma al público llega la policía, pero Caliban ha desaparecido.

[illegible] mandado [illegible] X-Men en busca de Magneto en los restos de su base en el volcán de la Antártida, pero se encuentran con un cambiado Garokk que ha sobrevivido y, cuando ataca a los mutantes, Kitty logra vencerlo. Magneto está de vuelta, pero en la isla donde un enceguecido Scott "Cyclops" Summers lo cree su anfitrión. Magnus transmite desde allí su ultimatum al mundo: la total rendición o la destrucción de toda la vida del planeta! Cuando un submarino ruso lo ataca con misiles, Magneto los rechaza hundiendo el submarino con toda la tripulación y activa un volcán para destruir una ciudad en Siberia como represalia. Los X-Men descubren la isla y se reúnen con Cyclops para descubrir que un inhibidor de Magneto les quita sus poderes. Usando sólo sus habilidades naturales, los mutantes tratan de detener a Magneto, que fácilmente los captura a todos menos a Storm.

[illegible] poderes y [illegible] llegar a [illegible] nante. Sprite trata de destruir las computadoras, pero Magnus cae con todo y Kitty queda eliminada. Viendo a la niña casi muerta, él descubre que se ha convertido en lo que más odia: los guardias de Auschwitz, el campo de concentración nazi en el que creció. Magneto entrega a la desmayada Sprite y desaparece sin dejar rastros. El más temible de los mutantes malvados ha cambiado. Xavier y los X-Men no son sus verdaderos enemigos.



tonces no tenía ninguna serie de super-héroes". La repercusión se extendió al elenco ficticio de X-Men: "En algunos aspectos, algunos personajes nunca se recuperaron de la muerte de Jean. Afectó la forma de tratar a la gente de Wolverine, la relación de Wolverine con Kitty, la relación de Scott con todo el resto, la actitud de Charlie", dijo Claremont, "Creo que la revista en su conjunto se benefició mucho más allá de la pérdida de un personaje".

La era que se inaugura en X-Men N.137 es la llamada "Edad de Oro" de los mutantes de Marvel. La dupla Chris Claremont-Louise Jones llevó a la revista a la vanguardia indiscutida del mercado de los superhéroes y X-Men ostentó una calidad soberbia durante toda la primera mitad de los `80s. Para Louise Jones, coordinar la serie resultó muy fácil: "Cada tanto, al final de una saga, Chris venía y me decía "Se acabó. Me quedé sin ideas". Yo sólo tenía que repasar todas las puntas que él había dejado colgando en el último par de años, y listo", recuerda Louise. "Chris se tomaba a los personajes muy en serio. Para él, eran gente de verdad".

En medio del mejor momento de X-Men (principios de 1981), John Byrne acepta el ofrecimiento que toda la vida esperó recibir: Escribir y dibujar Fantastic Four. Byrne ya había dibujado varios capítulos (con guiones de Marv Wolfman y tintas de Joe Sinnot) pero ahora le daban libertad absoluta para escribir, dibujar y entintar al primer grupo de Marvel. Sin pensarlo dos veces, renunció a X-Men tras completar el N.143 (Abril de 1981). Luego de un unitario a cargo de Brent Anderson, Louise Jones y Chris Claremont se dan un gusto: Dave Cockrum acepta volver a la serie, a partir del N.145.

X-MEN

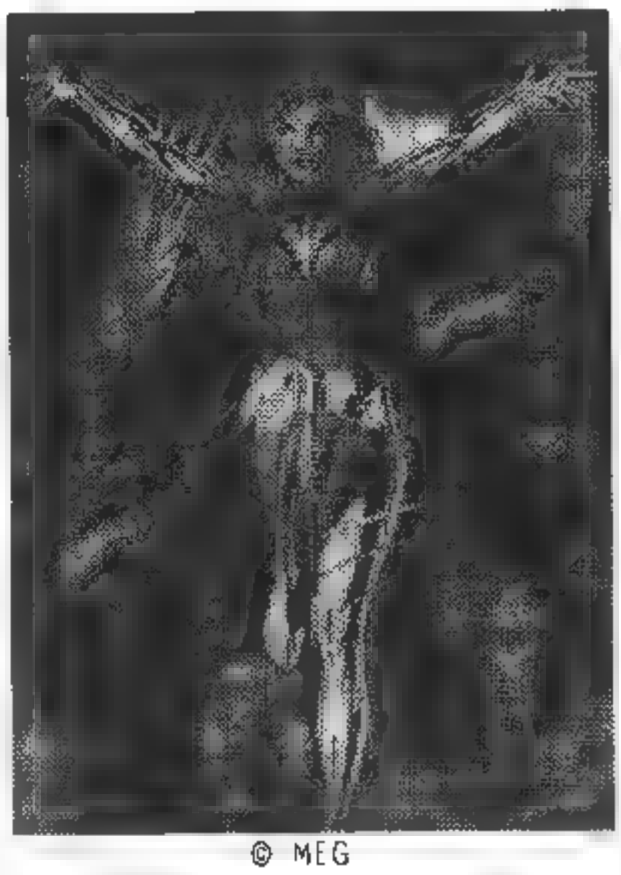
PODER MUTANTE

PHOENIX [fí-nix], fénix en castellano.

Nombre Real: inaplicable.

Primera Aparición: X-Men N.101

Poder Mutante: Como para que se vayan dando cuenta con quién nos estamos metiendo, sepan de entrada que el Phoenix es una fuerza cósmica primaria. Esto es, una energía increíblemente poderosa con conciencia que ronda nuestro universo desde sus comienzos. En conjunción con una exacta copia del cuerpo de Marvel Girl (creada por el inmenso poder de Phoenix), este ser -con toda la psiquis de Jean Grey- reveló poseer una capacidad a niveles ultra-cósmicos de proyección de energía, fuerza y poderes mentales. En una escala del 1 al 10, Phoenix sin lugar a dudas obtendría un diez en estos poderes. El hecho de fundir su conciencia energética con la recreada de Marvel Girl, funcionó a manera de regulador en el des pliegue de estos poderes.



© MEG

DARK PHOENIX [dark-fí-nix], fénix oscuro en castellano.

Nombre Real: inaplicable.

Primera Aparición: X-Men N.134

Poder Mutante: Si Phoenix era poderosa, Dark Phoenix lo es aún más, si es que eso es posible. En este caso, la entidad cósmica ya no posee ninguna limitación que podría haber regulado a Phoenix, ya que esta versión de la energía primaria es el resultado de la incopatibilidad entre un humano y el poder del Phoenix. El cuerpo replicante de Jean Grey, al fundirse del todo con el poder del Phoenix, da por resultado esta nueva fuerza incontrolable con ilimitados poderes psiónicos, fuerza inconmensurable y una capacidad de proyección energética devastadora. En una escala del 1 al 10, Dark Phoenix sería un 11, y sin ningún remordimiento a la hora de usar los poderes a full!

© MEG

JEAN GREY [yin-gréi]

Primera Aparición: (liberada del Phoenix) Avengers N.263.

Poder Mutante: Los originales poderes de Jean Grey ya los hemos visto en su ficha como Marvel Girl, pero tras servir a la entidad energética conocida como Phoenix, resurgió años después con casi los mismos poderes que desarrollara en su adolescencia. Jean es una poderosa telépata y controla a la perfección la telekinesis, poder que le permite mover objetos muy pesados y hasta volar llevando acompañantes. Durante este período, Jean absorbió los restos psíquicos de su clon Madelyne Pryor y las memorias de Phoenix (en su fase humana) que ahí se alojaron, recuperando los años perdidos. El aceptar algo de Phoenix dentro [illegible] increíblemente [illegible] capacidad de proyección de energía [illegible]

© MEG

ME GUSTAN LAS NOCHES DE INVIERNO.

PORQUE LAS CALLES SE VACIAN PRONTO.

PORQUE LA GENTE TIENE PRISA POR ATRINCHERARSE DEL FRIO EN LA ACOGEDORA CALIDEZ DE SUS HOGARES.

TIP

TAP

TIP...

TAP

PORQUE ES MUCHO MAS FACIL ENCONTRAR A UN TECNO, UN TYPE UN IDEA FIJA, UNA PRESA SOLITARIA.

TIP

TAP

POR ESO ME GUSTAN TANTO LAS NOCHES INVERNALES.

PORQUE SON BUENAS PARA CAZAR.

OOOO

CyberSix ❑ Carlos Trillo y Carlos Meglia.

SLIP

SLIP

SLIP

TIP

TAP

¿?

EH...

ESPERA!!

DONDE ESTAS?

TIP TAP

TIP TAP TIP

AAAAH!

AAAH!

TIP

TIP

TIP

AAAH!

AAAH!

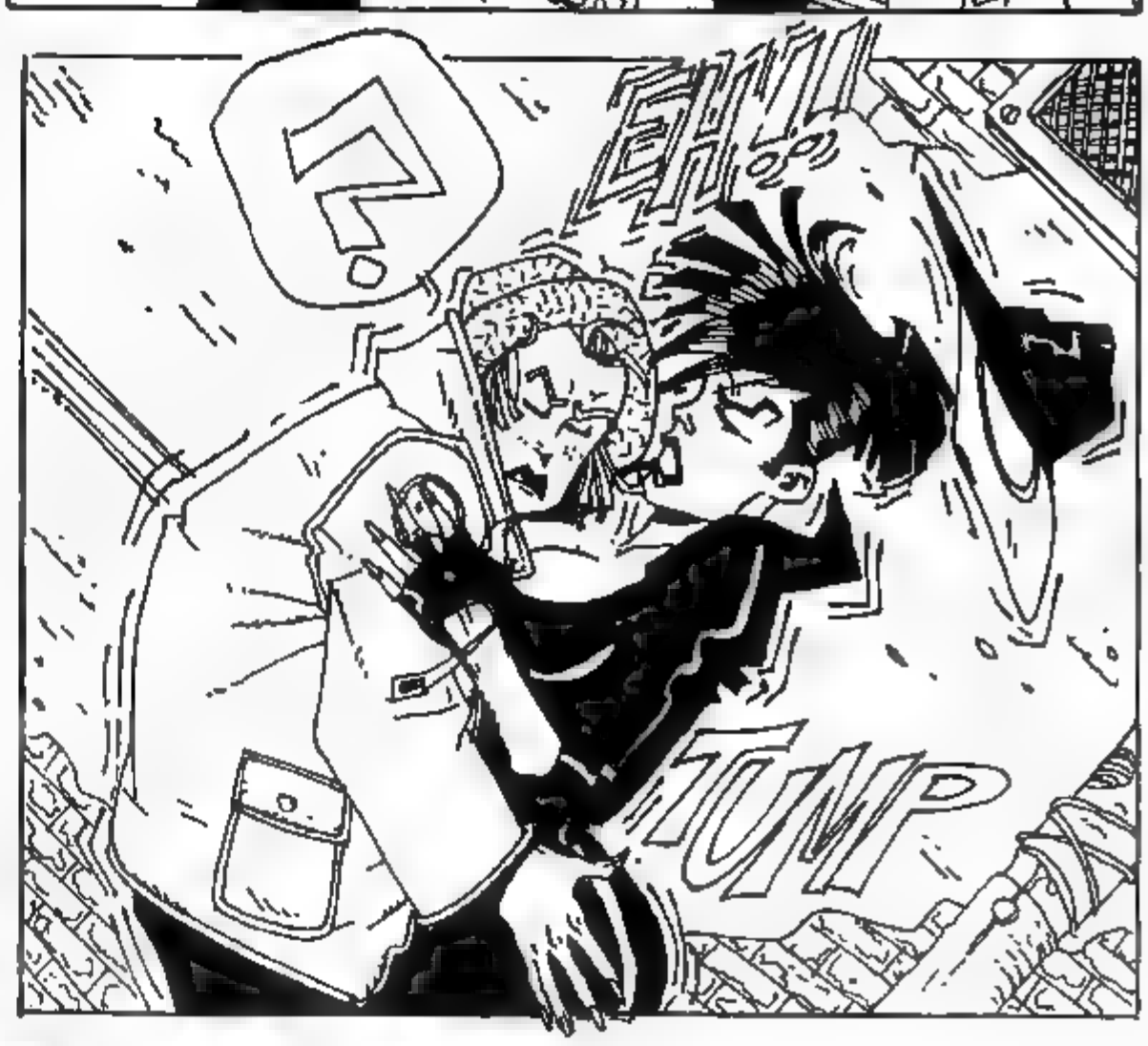
AAAH!

?

TIC CRAFT

¡CHAF!

¡!


¿?
¡UMF

TRANQUILA. NO QUIERO HACERTE DAÑO.
¡DEJALA EN PAZ, TU!!

... SI NO QUIERES TENER PROBLEMAS CONMIGO.
TE EQUIVOCAS. YO SOLO QUERIA...

SI, YA SE LO QUE QUERIAS, BOCUITA. APROVECHARTE DE UNA POBRE DESGRACIADA QUE NI SIQUIERA TIENE UN COLCHON DONDE DORMIR

¿TE HIZO ALGO ESA MUJER?

ENTIENDO. TE QUERIA LLEVAR A ESE CALLEJON, LA DEGENERADA.

NO, NO ENTIENDES NADA. YO...

CALLA QUE SI SIGUES PUEDO LLAMAR A UNOS BUENOS AMIGOS QUE TENGO EN LA POLICIA.

TU VEN CONMIGO, QUE ESTA PUTA NO TE VA A MOLESTAR MAS.

PERO...

TE PRESTARE MI CAMA DEL BOCACCIO, ESTA NOCHE. HACE MUCHO FRIO COMO PARA QUE ESTES AQUI A LA INTEMPERIE.

LO QUE ME FALTABA.

UP... PERDÓN.

TLM

LA ASUSTE TANTO QUE NI LE SALIAN LAS PALABRAS, POBRE CHICA.

Y AHORA, LE DEBE ESTAR CONTANDO UNA INCREIBLE HISTORIA SOBRE...

... SOBRE MI Y...

MIERDA

ERA POR ESTO QUE SEÑALABA TANTO HACIA AQUI.

QUE RARO. ESE TIPO CON EL QUE CHOQUÉ TIENE QUE HABERLO VISTO Y... ...Y NO DIJO NADA.

A NO SER QUE...

DIJERON QUE IBAN AL BOCACCIO.

ESO ESTA CERCA, EN LA CALLE ANASTASIA.

¿JUDITH? SI, JUDITH ACABA DE LLEGAR, TENIENTE RAMOS, PERO...

TENGO QUE LLEVARLA A LA JEFATURA

ES UN ASUNTO POLICIACO.

¡¡¡PUM!!!

AY NO ME DIGAS QUE VAS A PARIR JUSTO AHORA.

LE DIRE A HERNAN QUE LLAME A UNA AMBULANCIA.

ESPERO QUE NO SEA DEMASIADO...

...TARDE.

JUDITH...

TENIENTE RAMOS.... ¿QUE...?

LO MISMO ME PREGUNTO YO, JUDITH. ¿QUE MIERDA HICISTE AHORA?

YA ESTA MENDIGA MIERDOSA LES DEBE HABER CONTADO TODO.

¿ELLA? ELLA NO...

CALLENSE LOS DOS.

NO TE HAGAS LA TONTA, JUDITH. SABES QUE ME VIO MATAR A UN HOMBRE.

Y NO VOY A DEJAR QUE UNA PUTA, UNA MENDIGA Y UN MARICON ARRUINEN MI CARRERA.

YA MATE A UNO PARA QUE NO ME DELATARA.

Y NO ME VA A COSTAR NADA MATAR A USTEDES TRES.

CRAC

ABC

BUENOS PUÑOS. Y LLEGASTE JUSTO A TIEMPO.

PERO TODAVIA NO ENTIENDO QUE ESTA PASANDO AQUI. ¿QUIEN ERES?

¿ELLA NO, TE CONTO NADA?

¿CONTAR? NO PUEDE CONTAR NADA. LA POBRE ES SORDOMUDA.

Y CREO QUE MEDIO TONTA, ADEMAS. APARECIO HACE UNOS DIAS, POR EL BARRIO. SE VE QUE LA ABANDONARON O LA ECHARON DE DONDE ESTABA Y...

DEJEN DE PARLOTEAR, USTEDES DOS...

...QUE CREO QUE VAMOS A PRESENCIAR UN PARTO EN VIVO Y EN DIRECTO.

TRANQUILOS, TRANQUILOS, QUE MI MADRE ERA PARTERA Y SE LO QUE SE HACE EN ESTOS CASOS.

PON AGUA A HERVIR, HERVIDA, QUE YO ME OCUPARE DEL RESTO.

AYUDAME MUCHACHA. SACALE LAS BRAGAS QUE ME PARECE QUE...

...QUE... YA VIENE...

¿QUE TE PASA?

YO... YO NO SE...

¿NO DIJISTE QUE TU MADRE ERA PARTERA?

SI, PERO SIEMPRE ME... ME DESMAYABA...

LA... LA SANGRE ME HACE... MMMAAL.

PERO.

...¿QUE HAGO YO AHORA?

MIERDA. DIOS...

NO... AGUANTA, POR FAVOR, A...

AY.

AH.

BUUHAHAHA!

BUU BUU BUUHAHAHA!

ES CHICA.

CARAJO.

¿YA CORTASTE EL CORDON UMBILICAL?

BUU BUU

SI.

AQUI ESTA EL AGUA... ¿ME PERDI DE ALGO?

SI, TU SIEMPRE TE PIERDES TODO, COBARDE.

MUEVETE HERMAN, QUE TENEMOS QUE LIMPIAR ESTE ENCHASTRE

DEBERAN AVISAR A LA POLICIA PARA QUE SE ENCARGUEN DE EL.

¿DEBERAN? ¿Y TU QUE HARAS?

ZZZZ...

LES DEJARE TODO EL CREDITO. NO ME GUSTA HABLAR MUCHO CON LA POLICIA.

COMPRENDO. ¿CUENTAS PENDIENTES CON LA LEY?

ALGO ASI.

¿QUE HACE?

PARECE QUE QUIERE DECIRTE ALGO.

No soy idiota. Sólo sordomudo
de nacimiento,
y no me gusta estallar la
a ese hombre en el callejón, Rime
importa. No se lo dije a Nadie
Porque sé que eres buena
Que llames Claudia Cy tú?

¿QUE DECIA?

NADA. QUIERE SABER MI NOMBRE.

SCRIVER

ME LLAMO CYB. C-Y-B.

¿CYB?

¿QUE CLASE DE NOMBRE ES ESE?

¿LO LEYÓ?

SI, LO LEI, SEÑORITA.

REGISTRO NACIONAL DE LAS PERSONAS

INDEPENDIENTE

¡HEROES CIUDADANOS!

EL DUEÑO DE UN HOTEL Y UNA DE SUS HUESPEDES ATRAPA A POLICIA VINCULADO AL NARCOTRAFICO Y ASISTEN EN EL PARTO DE UNA SORDOMUDA SIN HOGAR

GRANDES FESTEJOS EN LAS CALLES

BIEN, ESOS DE LA FOTO, SOMOS NOSOTROS, PARA QUE SERA. ESTA MUJER HA PASADO UN INFIERNO PARA TRAER A SU VIDA AL MUNDO Y USTED NO SE LA DEJA REGISTRAR.

Y POR SI NO LO ENTENDIO QUIERE PONERLE CYB. NO SYBIL NI CYBIL. CYB. C-Y-B.

ENTENDI, ENTENDI. YA ME LO DELETREO CINCO VECES, SEÑORITA.

CYB... MIERDA.

¿QUE CLASE DE NOMBRE SERA ESE?

eah

Escuela Argentina de Historieta

Ilustración - Historieta
Guión - Humor Gráfico

Cochabamba 868 307-6170/7297
Informes: Lunes a Viernes de 10 a 21 hs.

CACHO MANDRAFINA

por Andrés Accorsi

LEJOS DE LA HISTORIETA COMO LECTOR, PERO MUY CERCA COMO UNO DE LOS NOMBRES MAS RELEVANTES DE LOS ULTIMOS 25 AÑOS, MANDRAFINA PREFIERE DIBUJAR A LEER, TRABAJAR A ANALIZAR SUS TRABAJOS. ESTE ES UN INTENTO POR RECONSTRUIR LA IMPRESIONANTE TRAYECTORIA DE UN TIPO SENCILLO, TRANQUILO Y CORDIAL QUE TIENE UN SOLO DEFECTO: SU MALA MEMORIA PARA LAS FECHAS.

AA: Empecemos por el principio. Nacimiento... infancia...esas cosas...

CM: Nací aquí, en Buenos Aires, en Noviembre del `47. Y dibujaba, como todos los chicos, la única diferencia es que uno siguió dibujando... Me crié por acá, por los barrios del centro...

AA: ¿Qué cosas de las que leyó en la infancia lo motivaron como para querer dedicarse a esto?

CM: Lo fundamental fue Randall, de Arturo del Castillo. Ahí tomé conciencia de que quería ser dibujante de historietas. Y me di cuenta de que venía queriendo serlo desde mucho antes, porque leía El Tony, Patoruzito, el Pato Donald y todo eso desde que aprendí a leer, desde los seis años... Hoy uno desprecia ese material, pero son cosas que uno leía con frecuencia y con gusto. Eso fue lo fundamental.

AA: ¿Y dónde estudió, cómo se preparó?

CM: Y, esto que te contaba de decidir que quería dedicarme a esto fue en el `57, `58, a los 12 años. Después viene toda la etapa del secundario, la facultad... empecé a estudiar sociología tres años, pocas materias... se me iba estirando porque se [illegible] estaba pensando en hacer otra cosa. Y empecé a estudiar en el IDA (Instituto de Directores de Arte) tratando de volver al dibujo, pero por el lado de la publicidad, convencido de que el negocio de la historieta estaba muerto, que era una cosa que había quedado congelada en otra época. Y sin embargo, el ambiente que me rodeaba, el contacto con los otros muchachos que estudiaban en el curso de historieta, el tenerlo a Breccia ahí, verlo de cerca, renovó mi pasión por la historieta. Ahí también estudié con Pablo Pereyra y Angel Borisoff y de a poco fui dejando ese intento de ir para el lado de la publicidad y me fui viniendo para este lado. Así empezó este asunto y se terminó la sociología y toda esa etapa. Estamos hablando del año... `68.

AA: ¿Y dónde hizo las primeras armas profesionales?

CM: Empecé primero con trabajos sueltos, con Medrano, que tenía un contacto con EEUU, mandaba trabajos desde acá. Hice unas poquitas cosas bien, bien de principiante, no me acuerdo para qué editorial. Tanto que no sé si vi el material publicado, que es algo que cuando uno [illegible] es más importante incluso que el pago que se recibe por el trabajo. Claro, porque empezar es lo más difícil. El tipo que recién empieza realmente no tiene dónde hacerlo. ¿Qué editor se arriesga con un tipo que no tiene solvencia profesional? Por eso ese comienzo tal vez sea más difícil que en otras profesiones... Después hice un par de cosas más, estuve un año trabajando de ayudante con Lito Fernández y después empecé en Columba, en el `71, con unitarios en Intervalo. Y así seguí unos tres años y me dieron una serie bastante mala, Flavia Massini, una de esas historietas de Intervalo, que ya venía de antes. La guionista era una mujer, o por lo menos firmaba como mujer. Eso habrá durado tres años más... no soy bueno recordando fechas, salvo por algún hito en particular que me haga recordar que tal cosa corresponde a tal año... Después empecé con las adaptaciones de películas, una cosa muy común, que creo que ahora lo siguen haciendo... versiones historietísticas de los estrenos del cine. Y después llegó Savarese, en el `78. En el medio arranqué en Record, con unitarios policiales de Zapiettro... y más o menos cuando empezó Savarese, arrancamos con El Condenado, con guión de Saccomanno. Y era muchísimo trabajo, sobre todo porque yo soy lentísimo dibujando.

AA: ¿Qué cantidad de páginas produce por mes?

CM: Y ahora... unas veinticuatro páginas por mes... pero en forma completamente irregular. En una semana hago dos páginas a lápiz y en tres semanas hago todo el resto. O a veces hago todo en quince días... pero el promedio es más o menos así.

AA: Y durante toda la década del `80 siguió trabajando en Columba...

CM: Si, hasta mediados del `89. Y en Record habré estado hasta el `83, `84...no, no, hasta el `85 estuve seguro, siempre con El Condenado...

AA: Y paralelamente ya estaba trabajando para Europa...

CM: Si, vos te acordás de más cosas que yo (risas). En el `79 o el `80 empecé a trabajar con Trillo, con unitarios para SuperHumor y Ulises Boedo. Después vino El Husmeante, en el `82-83...

AA: A la gente le pegó bastante ese personaje. Lástima que no siguio.

CM: Es que el personaje

na estructura bastante armado. Además con ese humor negro típico de Trillo, que suele llevar las cosas para el lado de la parodia, del sarcasmo...Y en el `83, ni bien terminé El Husmeante, largamos con Piñón Fijo. Y al año siguiente nice Metrocarguero, con guión de Enrique (Breccia). Un poco después vino Peter Kampf en el `86 u `87... por ahí... no me acuerdo. Fueron años de muchísimo trabajo, pero no tanto por el volúmen de trabajo, sino porque era todo muy variado. Estamos hablando de historietas que por ahí duraban 5,6, 8 capítulos. Por ahí, en total, eran 50 o 60 páginas cada serie. Eran todas cosas de pocos capítulos, entonces parece que fuera más cantidad, no como ahora, que uno hace una sola serie, tres años haciendo lo mismo, y cuando me quise dar cuenta tenía más de 500 páginas hechas. O sea que es lo mismo.

AA: Y en el `89 arrancó con su trabajo que a mí más me gusta, que es Cosecha Verde...

CM: Si, es de esa epoca. A mí también me gusta muchísimo. Fueron más de 120 páginas. Me gustó mucho hacerla, tuvo que ver con las ganas que yo tenía de

ra, con la sensación del folletín y de la publicacion episódica. Yo tenía la intención (aunque no se publicó de esa manera) de hacerle sentir al lector la secuencia y el ritmo del Continuará, no la onda de episodios que empiezan y terminan. Eso fue lo que más me entusiasmó. Y por supuesto todo lo demás, que tiene que ver con la historia, la ambientación, el relato, todo eso que a mí me gusta hacer. Pero tenía el atractivo especial del folletín y el continuará.

AA: ¿Por qué dejó de trabajar para Columba en el `89?

CM: Eso fue... justo en los meses de la hiperinflación, en los que se cortó el pago. Yo hubiera seguido, un poco por inercia, si bien de alguna manera Savarese ya estaba cerrando su ciclo y por ahí, en un

Morgan daba pa
guir y quedó más abierta porque era mas abierta, no era una cosa tan cíclica como Savarese, donde estaba la idea de ir llevándolo a lo largo de las distintas etapas de la vida. Y después de más de 10 años dibujándolo... bueno, se iba terminando. Por ahí no en forma abrupta, pero se iba terminando. Pero se produjo una crisis económica donde se discontinuaron los pagos y tuve que hacer otras cosas para reemplazar a eso, porque necesitaba el dinero.

AA: El material que publicó Columba después de eso, ¿era todo preparado con Trillo para Italia?

CM: Exactamente. Con Trillo sigo haciendo los Fratelli Centobucchi para Italia y se publica acá, en Columba. No sé con qué frecuencia,

CM: [illegible] secha debe ser...

AA: Esa era medio flojona. Tenía un buen personaje que era la negra que andaba con él, pero el resto...

CM: Si, por ahí no fue hecha con mucha convicción. A mí no me disgusta. Hay historietas que salen de movida bien o mal. Creo que esta no salió ni muy bien ni muy mal. Quedó ahí y hubiera necesitado más capítulos. Si transcurría el tiempo y se tomaba al personaje como eje de saga y lo seguíamos, a lo mejor se lograba desarrollar las posibilidades que tenía. Pero habremos hecho unos ocho episodios, unas 50 páginas.

AA: ¿Y con los Fratelli cuándo arrancan?

CM: Y... habremos arrancado en el `91... no sé, me mataste.

AA: Otro trabajo suyo que me gustó mucho fue La Vuelta, con guión de Ricardo Ferrari.

CM: Eso fue hecho en equipo, con Enrique (Breccia) y Macagno. Trabajamos un montón de personas. Con Macagno hicimos también El Golem y Océano... que no me acuerdo con qué nombre salió, porque Ferrari le había

puesto Diario de a Bordo y Columba le cambió el título por Océano, que no es mal título. En Italia a los Centobucchi le cambiaron el nombre por Spaghetti Bros. (risas). Parece que para ellos "Centobucchi" trae ciertas reminiscencias distintas de las que pensamos nosotros. Por "buco", que significa "agujero" y algún otro significado que prefieren obviar.

AA: Por todos estos trabajos y fechas, noto que más de una vez se le deben haber superpuesto tres trabajos...

CM: Si...Morgan, Savarese y El Condenado compartieron varios meses...o cuando hacía Morgan, Savarese y algo para Italia...o dos cosas mías y una en equipo...

AA: ¿Y cómo hacía para "cambiar el cassette" y pasar de una serie a otra, encima con la presión de las fechas de entrega?

CM: Y...yo soy muy despelotado, muy desordenado y muy irregular en la producción. Entonces lo que hacía era terminar un trabajo y, al día siguiente, en vez de ponerme a hacer de inmediato otra cosa, pasaba dos o tres días sin hacer nada, simplemente ordenando todo el despelote que me quedan de papeles, de documentación [illegible]

hacía historietas de distintas medidas de originales, lo cual me creaba más problemas que el hecho de cambiar de serie.

AA: Y además los guionistas son muy distintos. No es lo mismo Robin Wood que Saccomanno.

CM: Eso es una ventaja, porque inmediatamente me pedían otra cosa, me ubicaban en otra cosa y yo sacaba otra cosa. Eso era así. No es que yo tuviera un gran repertorio, sino que te motivan diferente.

AA: ¿Tiene favoritismo por algún guionista?

CM: No, la verdad que no. Sí ha habido más continuidad profesional con Trillo, la producción con él fue más fluída. De esa manera surgió la colocación del material en Europa y bueno... se fue [illegible]

hizo que todo se fuera dando fluídamente, pero yo trabajo exactamente igual con cualquier guionista.

AA: ¿Algún género favorito?

CM: Si, netamente el policial. Y en lo posible ambientado en Nueva York, en los años `30. Ese es mi ambiente.

AA: ¿Cuándo le parece que surge el estilo Mandrafina, ese que el lector puede identificar a simple vista?

CM: Supongo que eso se gesta en Savarese. Creo que la continuidad del personaje a través de muchos años fue lo que me armó de eso que el lector identifica. Por lo menos en mi caso, el estilo es esa conjunción de cosas que se te van agolpando por acumulación de trabajo. Yo no soy un tipo reflexivo en cuanto al estilo, a buscar las técnicas que me resuelvan las cosas, sino que las iba resolviendo a medida que se me presentaban los problemas. Esa acumulación de trabajo es lo que yo creo que consolida una forma de trabajar que se puede identificar. Por eso creo que en Savarese, que es el trabajo más largo que hice, es donde se consolida la manera de contar. En eso influye mucho lo de Robin (Wood). Robin es un tipo de gran fluidez en el relato, que permite trabajar muy rápido, encarando fluídamente la narración. Yo nunca le di mucha bolilla a los pedidos específicos de los guionistas, porque siempre me gustó dar una visión diferente. Armo como un contrapunto entre la sugerencia del guionista y lo que yo quiero ver de la historia desde un punto diferente. Eso siempre lo hice así. Pero las historias de Robin se cuentan solas. Es extraordinario como, aunque yo no hacía el enfoque que pedía el guión, de todos modos la historia, los diálogos, la forma de cortar de una escena a otra, los personajes, hacían que fuera muy sencillo contarlas.

AA: Hablando de estilos y estilos parecidos, ¿por qué le parece que su estilo es tan copiado? ¿Por qué hay tantos clones de Mandrafina?

CM: ¿lo lavio

AA: Si, cada vez más. En las revistas de Columba cada vez hay más dibujantes que dibujan a lo Mandrafina...

CM: Yo sé que en una época se pedía, porque por ahí funcionaba el estilo y entonces la editorial pedía a los dibujantes que siguieran un estilo determinado. Cuando yo entré a trabajar, la onda era Lito Fernández. Pero la verdad no se cuál es el motivo de todo eso. A mí, como lector, siempre me gustó la cosa variada. Si yo encontraba a un tipo que se parecía a otro, ya no me gustaba y trataba desesperadamente de saber cuál era el original para inmediatamente descarta al otro. Aunque no sé si en ese entonces era tan común como ahora...Pero la copia siempre existió y va a seguir existiendo, porque cuando te hacés en el tablero, laburando, no tenés más remedio que incorporar técnicas que ya están. La cosa es hacerlo sin robarle al otro. Pero bueno...es una política comercial y a veces le sirve a la gente para empezar a laburar.

AA: Cambiando de tema, ¿cómo ve el panorama actual del comic, las nuevas tendencias y todo eso?

CM: No sé, de verdad no leo historietas. No tengo la práctica de leer historietas. Por eso, cuando las mijo las tomo como un objeto

[illegible] pero no me pongo a leer. Si leo, leo muy espaciadamente algún episodio de Cybersix...pero no, no puedo dar una opinión ni sacar una conclusión sobre el comic actual. Te puedo decir, por ejemplo, que los japoneses no me gustan nada, todo lo que sea manga no me gusta nada. Me quedé con los gustos clásicos. Me gusta la historieta norteamericana de los `50, muy poco de los `60 y `70 y...no sé...el Alack Sinner de Muñoz, el Eternauta de Breccia, Mort Cinder...me quedé en ese tipo de material. Pero ya no me pongo a leer historietas. Ojo, no es una toma de posición ante el género. Pero, no sé, me distraigo, no me concentro en la lectura, no me creo los guiones, me pongo en el papel del profesional...no me engancho. Lo último que me enganchó como

[illegible] tés y cosas de Prat de esa misma onda, como Los Escorpiones del Desierto, pero tampoco con continuidad. No soy de andar buscando en los kioscos revistas para leer.

AA: ¿Por qué le parece que en Argentina se publica tan poca historieta argentina?

CM: Supongo que está ligado a lo de siempre, a que el mercado es chico y con pocas posibilidades de desarrollarse seriamente. Siempre me extrañó que un lugar con tanta producción de historietas, con la enorme cantidad de dibujantes de historietas que hay acá, con tradición historietistica propia, no tenga por lo menos un canal masivo, como lo fue Columba en una época. Por ahí el problema es el costo. El material extranjero es tan barato que resulta más fácil comprarlo que encargarlo a dibu-

[illegible] de acá, porque necesitan un precio para sobrevivir y para hacer posible esa calidad. Porque la cuestion también pasa por ahí. Si a mí me pagan el triple, yo bajo mi producción a un tercio y seguramente va a ser mejor. Por ahí también pasa la cosa.

AA: Como para ir cerrando...¿tiene algún proyecto nuevo que se esté gestando?

CM: No. Es seguro que durante unos meses Trillo y yo vamos a disminuir la producción de los Fratelli Centobucchi y vamos a encarar alguna otra cosa al estilo Cosecha Verde, no en cuanto a la cantidad de páginas, sino a la intención de trabajar de otra manera. Pero todavía no hay ni tema ni ambientación. Sé que en pocos meses vamos a empezar a ver qué pasa.

AA: Ultima: ¿Por qué Columba no recopila ninguna de sus series en la colección de Clásicos? ¿Hubo alguna oferta y contraoferta de dinero?

CM: No, no. Realmente no tengo la menor idea de por qué no se recopilan esos trabajos.

© Trillo Mandrafina

MESA REDONDA

Y llegamos, como siempre, nueva publicaciones para desmenuzar en concienzudos análisis, subjetivos puntajes y problemáticos promedios. Una imperdible recorrida por el mercado comiquero para saber qué nos gusta, qué nos tiene indiferentes, qué nos parece malo y con qué nos limpiamos en el baño. (Indispensable para el bolsillo de la dama y el inodoro del caballero)

RECOMENDACIONES AL PIE

	Andrés Accorsi	Diego Accorsi	Hernán Botticelli	Juan M. García Carral	Gabriel García	Diego Grillo Truba	Mr. Master	Dr. Müle	Dr. Sax	PROMEDIO
Ella, la Mujer	7	5	7	4	6	4	7	3	6	5^{44}
Heavy Metal vol. XIX n. 2	7	5	4	4	7	4	6	4	7	5^{33}
Huevos de Toro	8	8	7	7	2	8	7	6	8	6^{77}
Generation Next n.3	6	8	7	6	8	7	7	5	7	6^{77}
Meteoro n.2	3	4	3	1	2	1	2	2	2	2^{22}
New Titans n.121	4	4	4	5	3	3	5	3	6	4^{11}
The Return of Lum vol. 1	6	3	2	2	9	1	7	1	3	3^{77}
Supersexy n.37	4	5	3	3	3	4	4	3	4	3^{66}
X-0 Manowar n.44	7	6	7	6	6	4	7	4	7	6^{11}

Andrés Accorsi: Madman Adventures (Mike Allred), Like a Velvet Glove Cast in Iron (Dan Clowes) y Crash Ns 1 al 5 (Carlos Trillo y Eduardo Risso).

Diego Accorsi: El Eternauta (Hector Oesterheld y Francisco Solano Lopez), Watchmen (Alan Moore y Dave Gibbons) y Hulk Ns 376 a 425 (Peter David, Dale Keown y Gary Frank).

Hernán Botticelli: Justice Inc [illegible] Helfer y Kyle Baker), La Feria de los In[illegible]

[illegible]sé Muñoz y Carlos Sampayo).

Gabriel García: Hey, Buddy! (Peter Bagge), El Hombre Que Rie (Fernando De Felipe) y Ronin (Frank Miller).

Juan Manuel García Carral: Video Girl-Ai (Masakasu Katsura), Books of Magic (Neil Gaiman y varios dibujantes) y Weapon-X (Barry Windsor-Smith).

Diego Grillo Trubba: Preacher Nl (Garth [illegible] Dillon)

[illegible] (John Ney Rie-

[illegible] Fun With Mil

Cheese (Evan Dorkin) y Powdered Toastman Special (Slott, Gladden y Maley).

Dr.Müle: Hellblazer Ns 63 al 83 (Garth Ennis y Steve Dillon), Swamp Thing N.153 (Mark Millar y Chris Weston) y Batman: The Dark Knight Returns (Frank Miller).

Dr.Sax: Flash: Terminal Velocity (Mark Waid, Carlos Pacheco y Salvador Larroca), Druid N.1 (Warren Ellis y Leonardo Manco) y Why I Hate Saturn (Kyle Baker)

3

por Dr. Mulé

Album recopilatorio de 200 páginas a color, editado por Editorial Columba. Marzo de 1995. Precio: $ 6.00.

Inconquistaaable Coraaazóoonn... Guácala! Qué basura romanticona para gordas pelotudas! Publicada originalmente en esa bazofia llamada Intervalo (léase Intérvalo, para los grasas que la compran para el viaje Constitución-Florencio Varela), Esa, la Boluda, está dibujada con los pies de Alfredo Falugi con textos del loro parlanchín de Ricardo Ferrari, tras una tarde de seis novelas en continuado. Para seguir agrediendo al lector, está coloreada por José Me Importa un Carajo, que está convencido que los seres humanos de a ratos se vuelven celestes.

La mediocridad de este culebrón columbero nos trae a una minita que queda al frente de una gran empresa y sola, en la cima del poder, "se debate entre el dolor y el amor". Puaj! Las historias son absolutamente predecibles, los personajes secundarios reestereotipados (un guardaespaldas grandote y malo con todos aunque secretamente enamorado de ella, un científico argentino con el mate en la mano que habla de "vos" y "che", la ex-mujer del dueño de la empresa que la odia y diversos affaires de Esa, la Boluda, que uno sabe de entrada que traen gato escondido porque al final siempre se queda sola) y los choclos eternos de texto que desbordan de los captions son intragables insoportables e in-béciles. Ahora me pregunto... ¿por qué coño le puse un tres? Seguramente no es por las pésimas notas con horrendas fotografías del final, ni porque el guardaespaldas lee comics de Batman... ¿No me estaré ablandando? Me parece que me estoy poniendo romanticón... Inconquistaable coraazóooonn, tan alejaado del dolooor, la la la la la la laaaa... Oh shit!

© Ferrari^Falugi

6

por Gabriel García

Comic-book de 36 páginas a color publicado por Marvel Comics. Mayo de 1995. Precio: us 1.95.

Debo confesar algo. No suelo leer títulos mutantes. Por ello deberás tomar esta crítica de una forma ligera, desechable y condicional, cosa que deberías hacer siempre, por otra parte. A partir de aquí, estás en todo tu derecho de pasar a la siguiente columna, sin importarte cuál es la causa del puntaje que obtuvo desde mi punto de vista, o bien relamerte leyéndolo, así, en números posteriores, podés mandar tu misiva insultándome. Todo recala en vos, oh! joven lector.

En el nuevo universo alternativo de los mutantes, luego de la cristalización del nuestro y de la muerte del Profesor Xavier, un enemigo mortal de los X-Men, Apocalypse, es el líder supremo de esta realidad y sojuzga tanto a humanos comunes y corrientes como a los que hayan desarrollado algún poder mutante. A los humanos los esclaviza sin ninguna posibilidad de acción, y a los mutantes trata de matarlos directamente. En definitiva todo el universo está destinado a la oscuridad. Pero no todo está perdido, no señor! Aquí están para ayudarnos los increíbles chicos de Magneto!Y junto a él (por lo menos en lo que a Generation Next respecta) el entrenador de los jovencitos (Chamber, Mondo, Paige y demás): Colossus.En cada uno de los títulos mutantes los grupos tienen una misión que cumplir y en este caso, los jóvenes mutis deberánrescatar a Illyana Rasputin, hermana de Colossus, que será (aparentemente) la encargada de transportar al grupo fuera de esa línea temporal. Entre peleas, traiciones e insultos, Mondo logra rescatarla.

Un apartado especial para el dibujo de Chris Bachalo, convincente, fuerte, matizado, que le da a la revista un aspecto agresivo definitivamente genial y está perfectamente apoyado por el color.

Interesante, en definitiva. Mucha acción y muy buenos plots. Habrá que ver cómo se las arreglan con esta Age of Apocalypse. That's all folks!

4

por Diego Grillo Trubba

Revista de 120 páginas a color y blanco y negro, publicada por Metal Mammoth. Mayo de 1995. Precio Us 3.95.

Diego Grillo Trubba no tuvo tiempo de redactar la crítica que debía ocupar esta columna, pero su comentario acerca de esta revista fue: No me gustan las revistas de antología, pero Heavy Metal no es exactamente una de ellas. Se basa en la publicación de una obra completa y algunas historietas cortas como complemento. Por ende, el puntaje depende demasiado de la calidad de la historia completa. La de este número (Gypsy: The Wandering Star, de Marini y Smolderen) no le gustó. El dibujo es un plagio a los dibujantes de manga (a los que detesto) y el guión es previsible y sin lógica argumental. Para colmo de males, continúa.

© Marini/Smolderen

Huevos de Toro

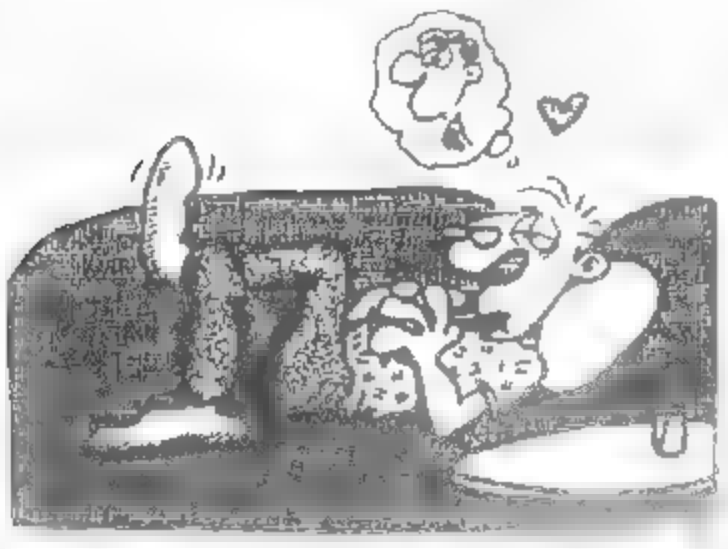
8

por Diego Accorsi

Album de 146 páginas en blanco y negro, publicado por La Cúpula. Marzo de 1995. Precio: 995 ptas.

Cuando en un comic erótico hay homosexuales, suele ser para mostrar nuevas poses y dar un toque bizarro; cuando en un comic humorístico hay gays, suele ser para reirse de ellos. En este libro, Ralph "El Más Gay" König nos presenta una historia humorística de homosexuales con mucho erotismo, tan pero tan bien hecha, que los personajes y la trama nos atrapan más allá del asquete inicial que nos da la temática. Huevos de Toro es un comic gay, hecho por un aleman gay que nos muestra una comedia natural dentro del mundillo gay. Los personajes nos reflejan los diferentes tipos de putos: el mariposa, el que lo esconde y no se le nota, el que sigue siendo bi, el inexperto iniciado, el moderado y el que se hace el macho y después muere por encamarse con un trolo. Por supuesto, el tono humorístico (apoyado en un excelente dibujo funny) ayuda a "digerir" lo chocante que nos pueda parecer un levante gay, o un tipo babéandose por la polla de un obreraco español.

Aunque el guión es muy bueno, los personajes son psicológicamente muy fuertes, los diálogos muy graciosos y el dibujo bárbaro, no le puedo poner más puntos por lo repulsivas que resultan las escenas de sexo entre putos. Para los comiqueros hetero, es una buena oportunidad para conocer a un artista muy gay en una muy buena historia, que sin caer en una parodia ridícula nos presenta una historia romántica y cómica. Para los comiqueros homo... mmmmm. Sí que van a disfrutar con Huevos de Toro.



Meteoro N.2

2

por Dr.Sax

Comic-book de 28 páginas a color publicado por Newkomiks. Marzo de 1995. Precio: $ 3.90.

Francamente, cuando vi la tapa de la Meteoro N.2 la sensación fue "Uy, pisé caca!"... desagrado. Y le avisé a Accorsi lo que me iba a tener que gustar el guión para que Meteoro clasificara. Lamentablemente, el guión es taaan previsible.

La cuestión es que las aspiraciones de "The New Adventures of Speed Racer" como comic, son poquitas. Hay una cantidad de comics que se crean simplemente como un producto más en una completa línea de merchandsising: Newcomics (con Mortal Kombat, Goro y el titulo que nos ocupa) es una editorial representativa de esta dinámica. Y aunque el video de Mortal Kombat sea un culto de masas y las viejas aventuras de Meteoro en dibujos animados alegraron mi infancia, los comics que emanan de estos buenos productos son de segunda (cuando no de cuarta, como en este caso), productos que pienso que apuntan a un target de 7 a 9 años, pero subestimándolo: A los 9 años, yo habría revoleado esta historieta, ya que a los 6 leía a Flash, Linterna Verde, los Campeones y la Legión. Con más de 25 años de diferencia, uno compara los guiones y dibujos de esa época (Gardner Fox, John Broome, Sid Greene, Mike Sekowsky, Gil Kane, Carmine Infantino) y se da cuenta de cómo se abusa del cope de la gente, dando productos de baja calidad a un público "cautivo". Encima, $ 3.90!. Al margen, ¿se fijaron lo igualito que está Scorpion al Ghost Rider en la página 5 de Mortal Kombat: Sangre y Trueno N.4?

New Titans N. 121

3

por Juan Manuel García Carral

Comic-book de 32 páginas a color editado por DC Comics. Mayo 1995. Precio: $ 1.95.

De cuando en cuando DC parece tener la costumbre de traer personajes olvidados del limbo con la sóla intención de que deseemos olvidarlos nuevamente por su mal manejo; un ejemplo claro de esta forma de pensar es la presente saga "Forever Evil". El argumento es clásico y simple: Raven, que ahora es una chica mala, planea nuevamente conquistar el mundo y para esto tiene bajo su dominio a unos ex-titanes con los cuales forma el grupo de los Hijos de Trigon. Pero para suerte de todos, los "dueños de la revista" aparecen a tiempo para salvar el día, ayudados por el impostor Mr. Kyle "Green Lantern" Rayner. Cabe recordar que para entender la presente saga de Titanes es necesario leer la mitad de las colecciones del Universo DC, porque los crossovers son constantes (además de innecesarios y pésimos).

No sólo es tétrico el argumento de Marv Wolfman, sino que el dibujo de William Rosado lo acompaña (¿donde está Tom Grummett cuando se lo necesita?). Es realmente lastimoso que hayan desarmado al anterior grupo de Titanes, para formarlo con la "Nueva Generación DC" (que por cierto, cada uno tiene su revista propia). Resumiendo, es una saga para el olvido que se salva del 1 solamente porque reaparecen viejos personajes de DC, que al menos a mí me son de gran agrado y me remontan a las épocas en que Titanes merecía llamarse una colección.

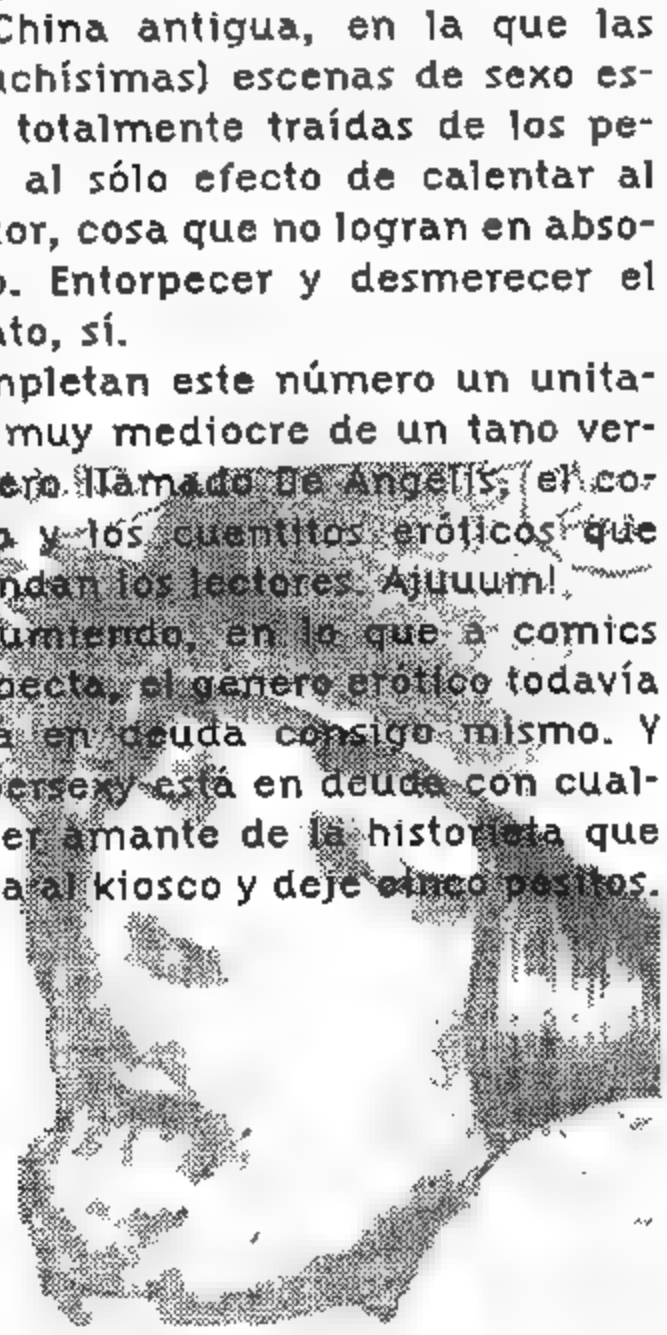
superSexy N. 4

4

por Mr.Master

Revista de 68 páginas en blanco y negro, publicada por El Globo Editor.
Abril de 1995. Precio. $ 5.

Qué difícil debe ser para esta gente armar cada mes un número de Supersexy! Qué difícil debe ser conseguir material porno que se pueda leer sin vomitar, con dibujantes que tengan un ínfimo talento en lo que se refiere a anatomía y narración secuencial, con guionistas que se resistan a la tentación de repetir una y mil veces las mismas situaciones, los mismos gags, los mismos entreveros!
Y ante una tarea tan difícil, Supersexy fracasa todos los meses. Para que se den una idea, la mejor historieta de este número es una de Edika donde no se ve ni una teta; siete páginas muy graciosas que se podrían publicar tranquilamente en la Anteojito. El Tomi hace su aporte con El Desmitificador Argentino (gran dibujo, un par de buenos diálogos, varias faltas de ortografía) y un tal Luis Roca (que no es el glorioso creador de Del Bonetín y Tomatito) estropea con algunas escenas repetitivas y repulsivas el guión de Las Dos Vidas de Julia, por momentos atrapante.
El viejo y otrora ilustre George Pichard da pena durante 17 páginas con una historia de intrigas palaciegas y traiciones ambientada en la China antigua, en la que las (muchísimas) escenas de sexo están totalmente traídas de los pelos, al sólo efecto de calentar al lector, cosa que no logran en absoluto. Entorpecer y desmerecer el relato, sí.
Completan este número un unitario muy mediocre de un tano verdulero llamado De Angelis, el correo y los cuentitos eróticos que mandan los lectores. Ajuuum!
Resumiendo, en lo que a comics respecta, el genero erotico todavía esta en deuda consigo mismo. Y Supersexy está en deuda con cualquier amante de la historieta que vaya al kiosco y deje cinco pesitos.



© El Tomi

The Return of Lum

6

por Mr.Master

Revista de 68 páginas en blanco y negro, publicada por El Globo Editor.
Abril de 1995. Precio: $ 5

¿Saben a qué se parece muchísimo Lum? A aquellas aventuras de Archie en las que la brujita Sabrina caía a armar kilombo en la secundaria de Riverdale. En esta alegre estudiantina (obra de Rumiko Takahashi, la consagradísima y multimillonaria autora de Ranma 1/2) en vez de una brujita hay un hada extraterrestre, pero poráhi cantaba Garay. En lugar de Archie tenemos a Ataru, un salame recontracebado que vive tirándose lances con todas las minitas del curso, en especial con Shinobu, una compañerita que ya lo mandó a freir churros en todos los idiomas. Shinobu, a su vez, suspira por Mendo, un pibe rico, formal y carilindo que está como loco atrás de Lum, que está re-copada con Ataru y así. Una especie de cuadrado amoroso, bah.
Con este planteo básico, las historias incoporan elementos fantásticos rayanos con el delirio (hadas, monstruos, trips interdimensionales) y las típicas travesuras de colegiales, que parece que también son moneda corriente en el Japón. Ni un robot gigante. Ni uno solo.
El dibujo de Rumiko es simple, bonito y muy llevadero. Extrañamente, The Return of Lum es un manga al que no le sobran 30 páginas, como suele suceder, sino que te lleva de una tapa a la otra a fuerza de una narración concisa, clara y sin grandilocuencias innecesarias. Los diálogos yankis, a cargo de Gerard (JLA, Ultraforce) Jones también contribuyen a que esto que a primera vista parece una pavada para pre-adolescentes, resulte una historieta que cumple con su cometido fundamental: entretener y punto. No es poco.

© Rumiko Takahashi

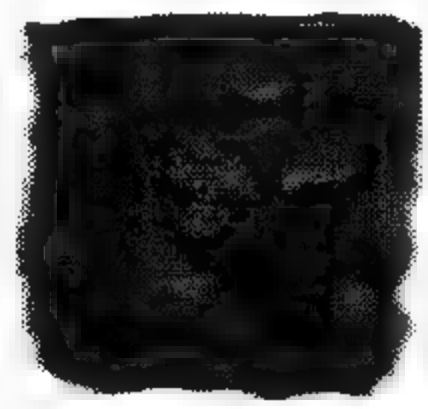
X-O MANOWAR

7

por Hernán Botticelli

Comic-book de 36 páginas a color, publicado por Valiant/Acclaim Comics
Julio de 1995. Precio: U$ 2.50.

X-O Manowar nació con aspiraciones de "personaje importante". Sus ilusiones se fueron diluyendo en historias rebuscadas, una inestable variedad de dibujantes y el garrón de tener que participar en las densas sagas crossovereadas del Universo Valiant. Así, personaje y lectores se fueron desgastando, enviando al hombre de la armadura al limbo de los héroes independientes.
Los encargados de sacarlo de ahí y hacerle chapa y pintura fueron Ron "Silver Surfer" Marz y Bart "Musculito" Sears, que lograron un potente y destacable renacer en X-O Manowar N.44. La historia está bien contada y somete a Aric (X-O) al extraño juego de entender si lo que está viviendo es la realidad de su pasado o una fantasía, en las mazmorras romanas. El remate es algo obvio, lo cual opaca un poco el clima épico que desarrolla el guión.
La estrella de este número es, sin duda, el dibujo de Bart Sears, un tipo espectacularmente eficaz a la hora de reflejar héroes musculosos, minitas exageradamente hermooooosas, escorzos y escenas de lucha. El dibujo de Sears en X-O Manowar es contundente y efectivo.
Tal vez el punto más flojo de este número (donde la realidad se torna rara para nuestro héroe) sea que Marz y Sears se limitan a resaltar la espectacularidad de las escenas de acción, sin ocuparse mucho de los conflictos y dudas que la extraña situación genera en el personaje, que acepta todo sin cuestionarse mucho. Pero, al fin y al cabo, este es un comic de aventuras que cumple destacadamente su cometido, entretiene al espíritu y deleita la mirada. Ultimo detalle: Urgente un colorista para Valiant, cuyos colores por computadora son chatos, insulsos y aburridos.



© Acclaim

CORREO

por Andrés Accorsi

Bueno, otra vez por acá, tratando de dar respuestas a los cientos de cartas que se erigen sobre mi escritorio. Empiezo por agradecerle a nuestro amigo Robin Wood la carta y los dibujos que nos envió con tan pero tan buena onda. Gracias, maestro!. Mil gracias también a José Rombolá, que me mandó un fanzine subte llamado Crash donde, además de notas sobre rock y un par de cuentos, hay dos historietas del propio José que no están nada mal. Vamos, Crash, todavía!. Y gracias también a los chicos del Club de Comiadictos de DC, que me mandaron el N. 1 de su nuevo fanzine informativo, que ya está en venta en varias comiquerías. Este número trae notas sobre Milton Caniff, Carlos Sampayo, Don Martin, Morris y un reportaje a Quique Alcatena. Bien por la iniciativa, chicos! Ahora sí, a las cartas.

Hi, Andrés:
Escribo por primera vez para contarles que la revista es única. Excelente la portada de los X-Simpsons! Me gustó mucho la tapa flip. Soy fan del comic y no entro en discusiones sobre qué editorial es mejor, si Marvel o DC o Image o Dark Horse. Leo los comics en donde aparecen los artistas que me gustan y donde veo buenas historias y dibujos. La onda Vértigo me gusta, pero soy más de los super-héroes clásicos. Al correo ponele Correando. Bueno, me voy yendo. Que la Fuerza los acompañe...en el baño. Así como David Copperfield, desaparezco...*(BAMF)*!!!

Leonardo Laino, Rafael Castillo.

Gracias, Leo, por una carta piola, sintética y con una reflexión muy compartida por la gente que hace esta revista. Lástima ese nombre para el correo...me parece más pavo que el clon de Spider-Man. Para todos los comiqueros que quieran contactarse con Leonardo, su dirección es: Ipiranga 2645, Barrio Central, Rafael Castillo, La Matanza, Pcia. de Bs.As. CP 1755.

Correo:
Antes que nada (o que todo, o que algo) pido disculpas por anticipado a todos los lectores (si es que esta carta se publica) por escribir directamente al amigo (¿puedo llamarte amigo?) Federico Reggiani y a Accorsi. Y escribo porque [illegible] actual del Correo, donde se [illegible] soliloquios pedantes y no se le [illegible] directamente a nadie. Tanto los lect[illegible]mo el contestante (lindo cargo te inventé, Accorsi) abusan de esta práctica. Discursos vacíos de opinión exotérica a la revista y donde hay que revolver entre docenas de cartas (y respuestas) mediocres (entre las cuales calificaría soberbiamente a todas las mías) para encontrar algo bueno.

A Federico: Estoy de acuerdo con una sóla de las tantas cosas que escribís: el abuso de calificativos. En el resto, creo que la pifiás y fiero. Con respecto a la "falta de comparación" con otras artes: En este momento en el que impera la mass media no se puede perder la relación intrínseca entre las artes. Empero, te diré por qué no pueden haber genios hiperreconocidos en la historieta (así como en el cine y la TV). Porque son artes (o, si preferís, medios) modernas, de creación reciente. Ninguno de ellos es siquiera centenario. Si no, fijate cuáles son los "indiscutidos" de la pintura: los tanos del Renacimiento, Van Gogh, Renoir y muchos otros, pero siempre **previos a este siglo (quizás Picasso sea la excepción). Un "genio" es nombrado por la gente, por el público en general y no por los**

Dibujo de Matías Cosentino

estúpido [illegible], para pasar [illegible] dad, primero [illegible] que [illegible]
En cuanto al [illegible] odioso), creo que es una etapa en la vida de algunos lectores de historieta, que tiene un principio y un agradable final. Punto.
Ultimo tema, la crítica. Descreo de los críticos o periodistas especializados, o especialistas o cualquier otro eufemismo, que no hayan sido artistas. Todas las personas pueden informarse y conocer amplísimamente un tema, pero sus opiniones son todas distintas. ¿Por qué? Porque son individuos y todo lo que digan estará cargado de subjetividad. ¿Por qué compro la revista?, dirán muchos. Porque no tomo la opinión de otros como Palabra Sagrada, sino que la aprovecho para ampliar horizontes y flexibilizar mi manera de pensar.
Accorsi, Usted, si me disculpa el tropo ciudadano, tiene un evidente corso a contramano en la pensadora. Si no me lo disculpa, le diré que es un caso interesante de múltiples personalidades. Una, pensante y literaria (casi escribiría "poética", si no temiera insultarlo), que se refleja en los editoriales y cuando escribe con De la Iglesia. Otra, netamente informativa, ametrallante de datos, escueta y telegráfica, que se ocupa de sus artículos en solitario y con Diego. Y una última, banal y desinteresada (le digo esto con profunda tristeza) que responde el Correo. Quisiera que cuando algo no le guste, lo dijera de frente y no chamuye ni entremezcle alabanzas y gratitudes, como si estuviera arrepentido de lo que dice. Lo saluda hasta siempre

Bruno Jorge.

Bueno, como siempre, la inescrutable caligrafía de Bruno Jorge trae oculta varios conceptos dignos de analizar. Respecto de tu respuesta a Federico Reggiani, no tengo mucho para agregar. Respecto del Correo, no sé a que llamás "soliloquio pedante", pero tu carta se parece bastante a lo que YO llamo "soliloquio pedante". Y si para que en esta sección alguien haya nombrado a Renoir hacían falta los soliloquios

[illegible] de las [illegible] escribo distinto [illegible] las distintas secciones de la revista. No es lo mismo escribir una editorial, que contestar un correo o que reseñar una revista en la Mesa Redonda o que explicar cómo se juega al Tute. Y si el Correo te resulta excesivamente "buena onda", te aclaro que no es una "buena onda" artificial, sino un mero reflejo de lo que nos transmiten los lectores en la inmensa mayoría de las cartas. Si todos tienen algo agradable para decir sobre la revista, ¿qué querés? ¿Que los mande a freir churros, como harían el Dr.Mule o el Profe Weirdo?. No way, Bruno. Y otra cosa. El día que yo me arrepienta de algo de lo que digo, lo voy a hacer a las claras y en voz alta, para que se entere todo el mundo. Chau, hasta la próxima.

Francisco Cané, de Mina Clavero, Córdoba, felicita por la nota de Vértigo (en especial a Diego por el informe de Sandman) y al Negro Botticelli por El Ilustre Desconocido dedicado a Edadepiedrix. Además quiere notas sobre Richard Corben, Image y Judge Dredd, un reportaje a Neil Gaiman y menos Manga. Menos esto último, el resto puede ser.

PASA UNO... DOS... ULTRAVIOLENTO!!!
VIVA PSICOSIS BARRRRGH!!!
I ♡ NORMAN BATES
SKORPIO
CHÉ SPIDEY CONTATE UN CHISTE PA' LA BARRA
¡FAA! ¡MIRÁ A SPIDERMAN CON VENOM Y CARNAGE!
O.K. SMILIN STAN
DIAZ 95
Dibujo de Gustavo Paz Spider-Man, Venom y Carnage son © MEG

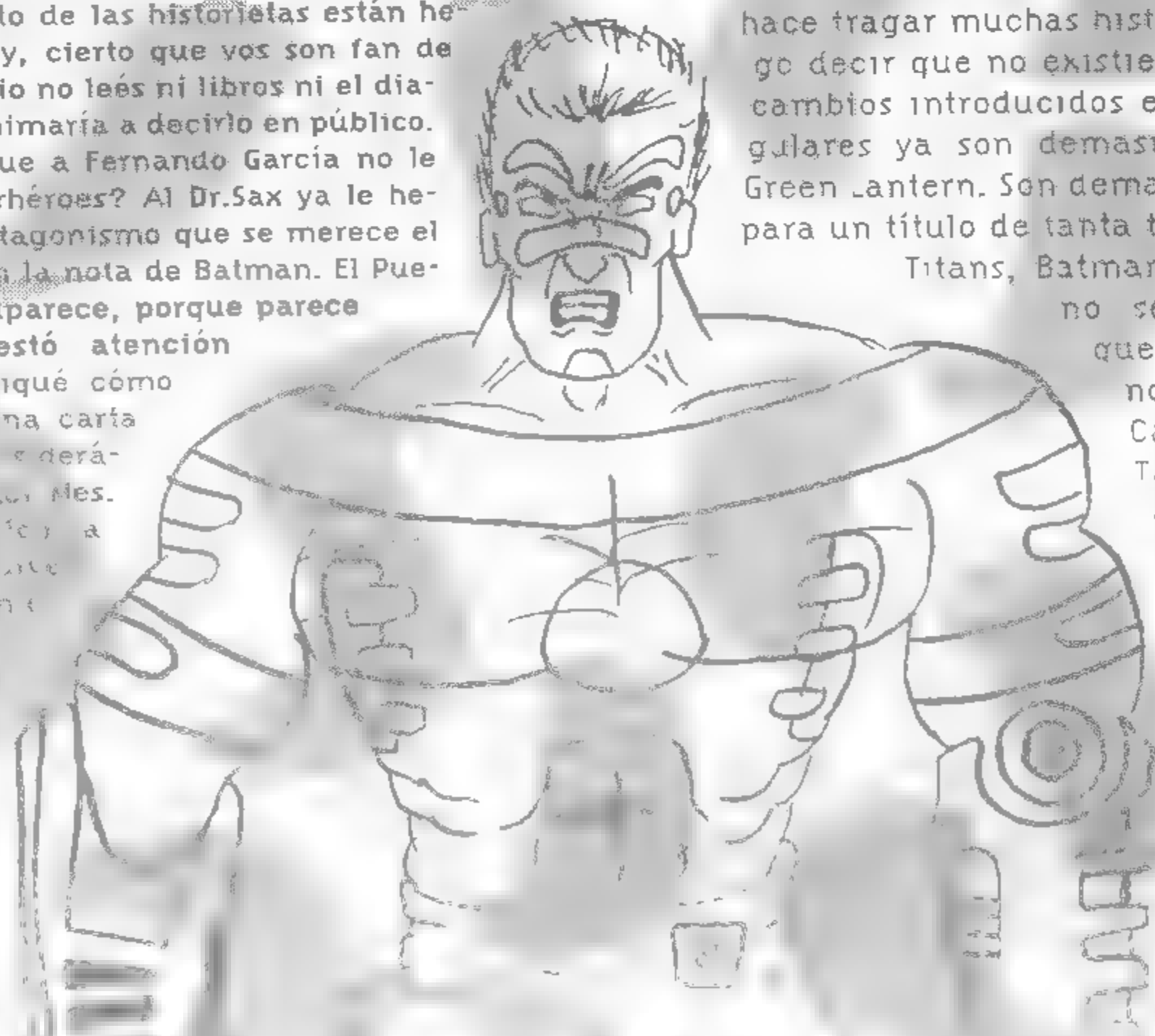
Fabián Salazar, de Quilmes, nos pide información sobre una tercera parte de El Eternauta, escrita por el propio Oesterheld, ambientada en La Plata y dibujada por Lito Fernández. Lo cierto es que este proyecto lo impulsó el diario El Día, de La Plata, a fines de los '60s. Lito Fernández y HGO estaban trabajando juntos para Chile y después de varias reuniones y de una recorrida aérea por La Plata (en la que sacaron fotos para usar como referencias), Lito dibujó dos o tres páginas, que finalmente no se publicaron. No es mucho más lo que se sabe, y no sabemos por qué le referís a esto como "Tercera Parte", ya que la Segunda Parte es de 1976. Espero que te sirvan los datos.

Gente de Comiqueando:
Sería al pedo y repetitivo que los elogiara de vuelta en esta carta así que, salteándome los elogios de costumbre, voy a referirme a otras cuestiones que plantearon los demás lectores con mucha anterioridad.
Primero, la crítica que le hicieron a Fernando García. Es cierto, loco. Si no le gustan los superhéroes, que se ahorre las críticas, o al menos que suba el promedio de los puntajes que pone. Pero también es la opinión de Fernando García,

y hay que respetarla.
Otra cuestión que se planteó fue la de las temáticas de las historietas que se tratan en la revista, eso de "menos superhéroes y más comic europeo" y "menos actualidad y más rescate de joyas clásicas". No sé...a mí me gusta la Comiqueando porque habla de super-héroes sin dejar de lado a la "historieta seria". Yo en lo personal, me quedo con los superhéroes, ya que la historieta seria no me gusta, porque yo no leo otra cosa. Ni libros, ni el diario, ni las revistas chotas como Gente, TV Guía o Flash (no Flushman). Sólo historietas.
La otra es la de los amargos a los que no les gusta como escribe el Doc Sax. El Doctor es un genio, no sólo como escribe (mezcla de porteño de los '90 y lunfardo de los '40), sino que en las charlas de Andrés en Planeta demostró saber una bocha sobre el Universo Marvel. Así que háganlo escribir una nota sobre la Edad de Oro de Marvel en los '60, o que hable más de video-juegos de superhéroes.
También me gustaría que volviera el "Puema del Mes". ¿Qué pasó, muchachos?! ¿Se les cortó la inspiración o se les rajó el poeta?. Bueno, gente, aquí me despido no sin antes dejarles mi crítica constructiva: Córtenla con las agresiones gratuitas a Spider-Man y a Marvel, que no por nada es la número uno del mercado yanki!!! ¿Puede ser? ¿No? Bueno, no importa. Hasta pronto.

Gustavo Paz. Capital.

Uy, hermano. Veníamos bárbaro hasta que mandaste eso de "historieta seria". ¿Qué es eso? ¿Me vas a decir que el resto de las historietas están hechas en joda? Uy, cierto que vos son fan de Marvel... ¿En serio no leés ni libros ni el diario? Yo no me animaría a decirlo en público. ¿Y quién dijo que a Fernando García no le gustan los superhéroes? Al Dr.Sax ya le hemos dado el protagonismo que se merece el mes pasado, con la nota de Batman. El Puema del Mes no aparece, porque parece que nadie prestó atención cuando yo expliqué cómo tenía que ser, una carta para que la consideráramos Puema del Mes. Por último, voy a tener que defender a Boca con el argumento de "Si es la [illegible] muy mala [illegible] puede [illegible] es insostenible. Con ese concepto, [illegible] birme odiar a Boca, porque Boca es el [illegible] dro mas gra del país.



agresión no es gratuita. La pagamos muy caro, comprando miles de comics que están hechos sin el más mínimo respeto al lector. Gracias por omitir los elogios, y hasta la próxima.

Martin Blousson, de Capital, felicita por la revista, se confiesa un mega-cebado del manga, la animación japonesa y -especialmente- Robotech y quiere que los fans de esta onda le escriban a Juncal 2900 2. F, Capital, CP 1425. Para las consultas que le querés hacer a Gabriel Platas, podés escribir a Ran, Bartolomé Mitre 1963, Depto.2, Castelar, CP 1712. Volvé a escribir.

Matías Cosentino, también de Capital, dice que "la revista es una masa" y nos manda unos dibujos muy copados. Gracias, Matt!

Desde Arica, Chile, nos escribe Diego Araya Guerra, que también felicita por el N. 7, pide una nota sobre el Universo Image y una sección contando la historia de algún personaje, con sus sagas más importantes. Esto, Diego, lo descartamos porque nos parece demasiado similar a la sección Chismes y Comentarios que escribe Rafael para las revistas de Perfil. Lo de Image, es más factible. Gracias por tus desmesurados elogios y hasta pronto.

Estimado Andrés:
He retornado y empiezo pidiendo disculpas por decir que Comics Scene es mejor que Comiqueando. En ese momento no la compraba. Disculpen por mi idiotez.
Por otro lado, quiero hablar de un tema que me jode mucho: la continuidad, en este caso de DC. Como dijo Toni en Charlas en el Parque del N. 6, "Destruir un Universo como el de la DC es muy fácil... total, después nada de eso pasó y nadie se acuerda de nada...". Y es cierto. DC te hace tragar muchas historias, para luego decir que no existieron. Aparte, los cambios introducidos en las series regulares ya son demasiados. Ejemplo: Green Lantern. Son demasiados cambios para un título de tanta trayectoria. New Titans, Batman, en la cual ya no se puede decir que sea uno sólo sino varios, como Capucha [illegible] Tambien creo que hay muchos cambios que se hacen para vender más luego v[illegible] lo de [illegible] pre. blan a p[illegible] ajes que se pueden car por cues-

confunde
cs, pero c
, volvió,
éptimo, ¿dónde está
orma de Larguirucho? (perdonen,
me parece a mí); Cebamiento
; Charlas
lo mejor, lo sigo
muy buena sección,
komix mata; las notas están todas fenomenales y
el Correo
Estaría
una sección donde se
historietas hechas
por los lectores y luego us
tedes hagan
sobre estas Me
Jorge (pero no saquen a
dor)
tanto necesitan una
En realidad,
como hicieron
Crisis. 2) Más páginas para La Verdulería, que
de lo mejor 3)
una lista en base a las deducciones sacadas por uds de todos los títulos y números pre-Zero Hour que siguen vigentes en la nueva continuidad. 4) Proximo informe especial: los Titanes. Nada mas, finito, la revista es una masa, buenas noches.

Pablo Alonso Capital.

Bueno, Pablo, tu análisis es valedero, pero lo único que comparto es la última frase: Los mejores cambios son los definitivos. Ejemplo: Green Lantern. ¿O vos suponés que Hal Jordan (personaje "veterano que necesita una renovación") va a volver a ponerse el antifito para defender el Bien?. Si los cambios son para mejor, avanti. Si DC te quiere convencer a vos de que una historia que para vos es copada, de un dia para el otro dejo de existir, va a necesitar mucho mas que una Zero Hour. El placer que vos sentiste leyendo esa historia no te lo saca ni una horda de seres de anti-materia. En cuanto tus sugerencias: 1) Imposible. Compra Zero Hour cuando la edite Perfil. 2) Por ahora no se puede. 3) Bweh-he-ha!. 4) Ya veremos. Chau, hasta la proxima.

A.Accorsi y Sres.de Comiqueando:
Me llamo Eugenio Rodriguez, tengo 13 años y vivo en Villa Pueyrredon. Siempre me apasionaron los superhéroes, pero recién me metí más a fondo hace 4 años, con la Liga de la Justicia. Me enteré de Comiqueando por la publicidad en la Liga. Es la revista que esperaba desde hace mucho tiempo, para enterarme de las novedades y demás. Con Comiqueando empece a descubrir otros tipos de comics, no sólo de superhéroes. Escribo esta carta con los ocho numeros del '94 en la mano y a las secciones les doy esta crítica. Comic Clips, excelente, todos los chismes

Todo medico estaria bien. Las novedades son esenciales, pero las "joyas" son una parte que tambien debe mostrarse. Los superheroes me copan, pero el comic europeo quizas sea interesante.
Nada más. Espero atentamente su respuesta, gracias y sigan asi, que la revista esta muy buena. Mucha suerte. Chau!

Eugenio Rodriguez. Capital

Gracias por tu carta y tus historietas, Eugenio. Me alegra que te guste tanto la revista. Respecto de tu sugerencia, te cuento que es impracticable con el actual numero de paginas que tiene la revista. Para hacer eso necesitariamos una revista de unas 100 paginas por mes y eso es algo que nosotros no podemos producir y que ustedes dificilmente podrian pagar. Espero mas cartas tuyas.
Ya con un pie afuera, agradezco la carta de Paula Gómez (abonada incondicional a esta seccion), que manda besos, buenos deseos para el año '95 y varias sugerencias interesantes. Entre ellas, esta: "Me gustaria que le dedicaran una página por numero a la información minima sobre comics clasicos. Personalmente sugiero cosas como Tintin, Terry and the Pirates, Little Nemo, etc.". Bueno, de Terry hablamos hace poquito (en el N. 9) y ya estamos pensando en hacer algo con Tintin, que es uno de mis favoritos, asi que atenti.
Bien, esto es todo por hoy. Los dejo, no sin antes reiterarles por enesima vez la invitacion para que nos manden cartas, dibujos, votos para los Top Ten y el Bottom Ten, consultas para el Oráculo y para Juan Zanotto, fruta, verdura, boletos de bondi, facturas impagas, cartas documento, citaciones judiciales, arreglos florales y hermanas en edad de merecer. La direccion es la de siempre: Av.Forest 536, piso 8, of.43, Capital, C.P. 1427. Nos vemos.

SIMPLEMENTE

Comics - Libros - Posters - Remeras - Videos
Juegos de Rol - Manga - Talleres - Suscripciones

Balcarce 1428 - 2000 - Rosario

VENITE VOLANDO ANTES DE QUE EXPLOTE

Y llevate a tu casa

Comics, Remeras, Figus, Posters, Kryptonita verde y roja

KRYPTON COMICS

Santa fe 2450 Local 21 Galeria Americana

© Conde Nast Publicr

EL ILUSTRE DESCONOCIDO

por Hernán Botticelli

-Aquí estoy, Señor Sage, espero que sea importante. Como Presidente del Departamento de Seguridad Interna, no tengo tiempo para perder con un misterioso reportero, en un oscuro galpón.
-Si no fuera importante, no lo habría molestado, Presidente Grayl. O debería decir... Richard Benson.
-Se equivoca, Sage. Benson murió hace varios años.
-No insulte mi inteligencia, Sr.Benson. Sé que puede cambiar su físico a voluntad. No me obligue a llevar mis dudas a la prensa.
-Está blufeando, Sr.Sage.
-Pruébeme, Sr. Benson.
El funcionario miró duro al reportero. Su aspecto fue mudando lentamente a un hombre alto, canoso, de rostro pétreo y mirada encendida.
-Así está mejor, Señor. Tengo una historia en la cabeza que me está quemando y usted puede apagarla.
-Ahórrese las licencias poéticas. Lo escucho.
-Richard Benson, famoso cazador y aventurero. En el `38 su esposa e hija mueren al ser arrojadas de un pequeño avión, mientras usted estaba en el baño del mismo. Luego de una pelea, los asesinos lo duermen y despierta en un hospital con la extraña capacidad de moldear su rostro a voluntad. Buscando vengar la muerte de su familia, inicia un camino en pos de "la verdad y la justicia". Se hace llamar El Vengador y funda Justice Inc. junto a Fergus McMurdie, Algernon Smith, Joshua Stanley y la bella Nelly Gray. Pasan 10 años de arduo trabajo contra espias, delincuentes y corruptos. En el `48, por insistencia de sus amigos, acepta ser reclutado por el D.S.I. (Departamento de Seguridad Interna) para no perder contacto con ellos. Aunque rechazaba los métodos y objetivos del organismo, volver a separarse de sus seres queridos lo aterraba. Allí comenzó el fin de la inocencia, no es así, Sr. Benson?
-Evíteme su sarcasmo, Sr. Sage.
-El asunto es que mediante una operación, el D.S.I. lo deja apto para modificar a voluntad cualquier parte de su cuerpo. De a poco lo separan de sus amigos y comienzan a utilizar sus habilidades para suplantar jefes de estado y transformar países libres en colonias bananeras yankis. Usted ya no se tragaba el cuento del enemigo comunista, pero estaba endurecido y ajeno, como su rostro.
-Usted no puede juzgarme! Estaba lejos, confundido. La mentira de la Guerra Fría adormecía el dolor de la soledad. Hasta que el sueño se acabó. Descubrí que la muerte de mi familia y todo lo demás había sido digitado desde un comienzo por Thomas Grayl, director del D.S.I. y sus científicos. Todo para confirmar sus teorías y ganar poder en el Capitolio. Toda mi vida estaba mal, era el patético personaje de una historia que otro escribía, un títere usado por Grayl para divertirse en sus juegos de poder.
-Y decidió vengarse.
-Tenía el don, el entrenamiento y los conocimientos para deshacer los entuertos generados por mis "trabajitos" y tomar revancha de Grayl. Así lo hice. Como represalia, Grayl mandó a mis antiguos amigos contra mí. Fue muy doloroso. Quise convencerlos de que eran usados, pero no escuchaban. Murieron intentando matarme y cada uno se llevó parte de mi. Volvía a perder lo que amaba por culpa de Grayl.
-Pero Joshua Stanley se mantuvo fiel a sus principios.
-El gran Josh, el negro con más huevos que conozco. Se enfrentó al D.S.I. amenazándolos con deschavar sus turbias operaciones. Enseguida me conecté con él. Entre los dos destruímos en secreto a Grayl y su séquito.
-Así, un nuevo Grayl ocupó la presidencia del D.S.I. con Joshua Stanley de vice.
-Lo felicito, Sr.Sage. ¿Cómo lo descubrió?
-Cuando una agencia de seguridad deja de perseguir "rojos" y disidentes y se vuelca contra la corrupción del Estado, apoya a las entidades de derechos humanos y ambientales, propugna el desarme y el reparto equitativo de las riquezas, algo curioso ha pasado.
El reportero comenzó a prender fuego el maletín con la información.
-¿Por qué, Sr. Sage?
-Porque usted me cae bien y cada pregunta halló su respuesta.
-Le agradezco, Vic.
-No lo haga, Richard. Me gusta la gente que cuida las utopías. Adios y suerte.
-Gracias. Nos vemos.
-Quién sabe... -contestó la voz desde la espesa neblina.
Richard Benson regresó transformandose nuevamente. En su rostro una sonrisa de satisfaccion se negó a desaparecer.

TUTE MANIA

Seguimos presentando consejos para mejorar tu performance en el apasionante juego del Tute. Un problema estratégico muy frecuente es este: "Me quiero ir A MENOS; pero tengo un Ancho. ¿Qué hago?". Si sos Mano, o si levantás una vuelta y (por ende) te adjudicás el derecho de tirar primero en la vuelta siguiente, podés recurrir a la táctica favorita de Pillorón, conocida como "La del Chico". Esto es así: Supongamos que Oro es Triunfo. Vos tenés uno o dos Oros bajos, pocas cartas con PUVs y el Ancho de Copas. Cuando te toca salir, lo ideal es salir de Copa, con una carta alta pero que (obviamente) no sea el Ancho. Supongamos que salís de la Sota de Copas. El Jugador B (el que está a tu derecha), obligado a superar la Sota, juega el Rey. El Jugador C, para superar al Rey, juega el Tres. El Jugador D, como no puede superar al Tres porque el Ancho lo tenés vos, tira el Seis de Copas. La vuelta la levanta el Jugador C, que se suma 16 PUVs (10 del Tres, 4 del Rey y 2 de tu Sota).
Vos seguís con el Ancho de Copas en la mano, pero ahora tenés dos ventajas importantísimas: 1) Si lo levantás, no lo vas a levantar con los 10 PUVs que vale el Tres ni con los 4 PUVs que vale el Rey. A lo sumo, levantarás los 11 PUVs de tu Ancho y 3 PUVs que te pueda mandar el Jugador que tiene el Caballo. Los otros dos Jugadores sólo pueden responder con cartas sin PUVs. 2) Ahora sólo quedan seis Copas en juego y son menos las posibilidades de que los cuatro Jugadores tengan (como mínimo) una Copa cada uno. Eso significa que han aumentado considerablemente las probabilidades de que, si algún Jugador vuelve a salir de Copas, otro Jugador no pueda responder y se vea obligado a fallar con Oros. Esa es tu oportunidad de tirar el Ancho de Copas y que se lo lleve el que, a falta de Copas, tiró una carta del Palo Triunfo. ¿Se entendió?. A seguir practicando, que el mes que viene hay más Tutemanía. Y si tenés alguna duda, escribinos y consultanos. Nos vemos.

AND THE WINNER IS...

Realmente nos sorprendió la espectacular respuesta que generó la Super-Grilla Comiquera. Decenas y decenas de lectores la completaron y la mandaron! Y claro, entre tantas grillas, tenían que haber algunas mal contestadas. Fueron 7, y el error más frecuente fue poner "Tazmania" en lugar de "Tasmania", que es el nombre correcto de la isla. En fin, entre las respuestas acertadas hicimos un sorteo, que otorgó tres Terceros Premios: Leonardo Laino (La Matanza), Carlos Pregal (La Plata) y Julián Ibarra (Lomas de Zamora) se ganaron cada uno un Puertitas Extra N.11 y una Edición Platino de Cybersix. Los dos Segundos Premios correspondieron a Matías Gagliardone (Capital) y Alejandro Cabral (La Plata) y cada uno se lleva un libro de Batman: El Señor de la Noche, gentileza de Planeta Comic. Finalmente, el primer premio se lo llevó Jonathan Palmoli (Capital), afortunadísimo ganador del original de Quique Alcatena para El Comic de Nunca Acabar. Mil gracias a todos por participar y prometemos para muy pronto una nueva Super-Grilla Comiquera.
Y además, seguimos regalando premios a los lectores que, con sus votos, nos ayudan a armar los Top Tens y el Bottom Ten. Los afortunados de este mes fueron: Ignacio Fernández Paupy, de Capital (se ganó los Ns 22 al 24 de Spawn), Alexis Gilio, de Capital (se ganó la Adventures of Superman N.500, edición de lujo), Walter Kovacs, de Rosario (se ganó el prestige Wolverine: Evilution), Jorge Palomera, de Castelar (se ganó el libro Batman: Mitefall) y Javier González, de Moreno (se ganó un pack de cinco comic-books). También hay premios para Miguel Gana Fernández, Pablo Sánchez, Martín Colodner y Mariano Hernández (todos de Capital) y para Mariano Aboyá, de Metán, Provincia de Salta. Todos ellos se han hecho acreedores de la Edición Platino de Cybersix, gentileza de Meridiana Comics.
Los chicos de La Plata, Rosario y Metán recibirán sus premios por correo. A los demás ganadores, los invitamos a retirar los premios en Planeta Comic, Montevideo 252, a partir del 24 de Abril. Y vos, ¿qué esperas para votar? ¿Las elecciones?

...DE OTRAS RETORNA HERIDO Y CON SÓLO RESTOS DE LA MESNADA MASTA QUE, SIETE AÑOS DESPUES DE LA CONQUISTA DE LUNA LOGRA VENCER AL ANCIANO REY DE SAVINIA, AL OTRO LADO DE LAS MONTAÑAS. UNA GRAN VICTORIA.. ADEMAS DEL TESORO, TRAJO CAUTIVAS A LAS TRES HIJAS DEL REY
SAVIA... LIRIANA... MALBA... LAS TRES PRINCESAS..

ANARKOMIX ELORaCULO

Gustavo Confortí pregunta: **1)** ¿En qué andan Jerry Ordway y Carl Potts? ¿Y Khato, Jorge Zaffino, Fede Cueva, Pez y Alberto Saichann?. **2)** ¿Se realizó la primera ImageCon?. **3)** ¿Finalmente salieron en USA los números 19 y 20 de Spawn?. **4)** ¿Es cierto que distribuirán Comiqueando en toda la Provincia de Buenos Aires?. **5)** ¿Dónde puedo conseguir números de la revista especializada española llamada Studio? ¿Podrías darme la dirección de dicha revista?. **6)** ¿Qué se sabe de Jim Shooter luego del cierre de Defiant?. **7)** ¿Qué se sabe de las series animadas de Youngblood y Savage Dragon?. **8)** ¿En qué terminaron las conversaciones de HBO con Todd McFarlane para realizar una serie animada de Spawn?. **9)** ¿Es cierto que van a haber una serie animada y una película con actores de Doom's IV?

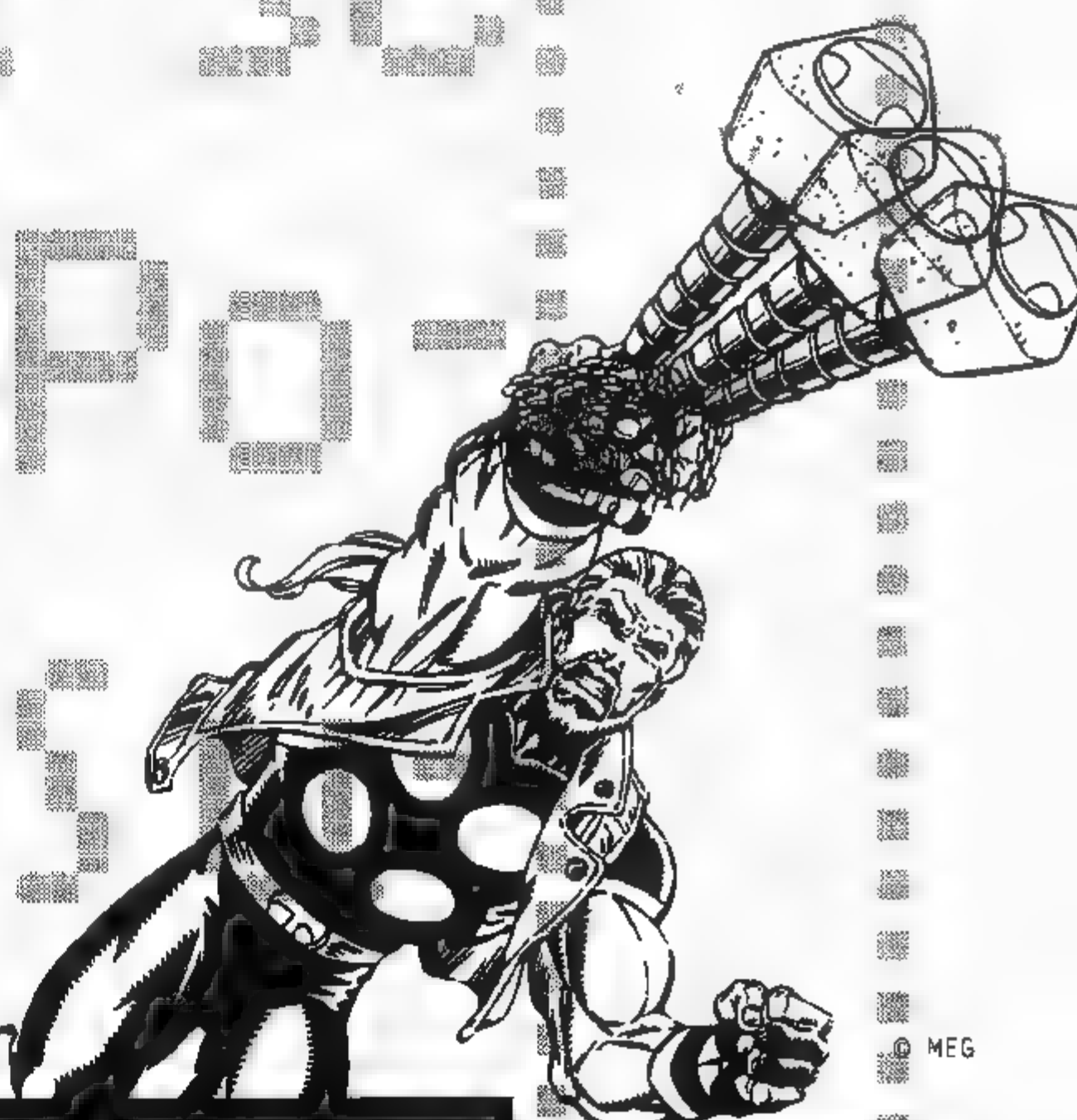
Respuestas: 1) Ordway escribe Power of Shazam!. Potts dirige un quinto de la línea Marvel, más precisamente, todos los títulos sin superhéroes, desde Conan hasta La Sirenita. Khato dibuja a Hulk 2099 en la 2099 Unlimited. Zaffino está dibujando la continuación de Winter Worlds. Fede Cueva se juega la vida en todos los capítulos de Potiladron. Pez está todos los viernes en el Suplemento Rock de La Nación y dibuja para Italia. Saichann también dibuja para Italia y es el entintador de Gargoyles. 2) Creo que sí. 3) Sí. 4) ¿Quién dijo semejante disparate?.5) Esa revista lleva casi un año sin salir y supongo que fue cancelada. 6) Está a cargo de la línea de comics de la editorial Broadway. 7) La de Youngblood tiene grandes probabilidades; la de Dragon no. 8) Parece que va todo viento en popa. 9) No creo.

Claudio Vázquez pregunta: **1)** ¿Cuáles son los títulos americanos que dibujaron o escribieron argentinos?. **2)** En la nota de Zero Hour publicaron un listado de crossovers. ¿Hay que leerlos en ese orden?. **3)** ¿Puede ser que los gallegos se hayan salteado algún capítulo de La Caída del Caballero?.

Respuestas: 1) Dibujados, cientos; escritos, ninguno. 2) No necesariamente, pero ayuda. 3) Sí, faltan los capítulos de Showcase protagonizados por Dos Caras.

Eduardo Parera pregunta: **1)** ¿Por qué Ordway a veces firma como Da Ordster?. **2)** ¿Qué tal es el trabajo de Roy Thomas en Thor?. **3)** ¿Quién es Thunderstrike?. **4)** ¿Quiénes son los Thor Corps?. **5)** ¿Qué quiere decir StormWatch?

Respuestas: 1) Por codero. 2) Bastante intrascendente. 3) Eric Masterson, un arquitecto que en su momento reemplazó a Thor y que ahora tiene su propia maza, un poco menos poderosa que Mjolnir. 4) Thor, Thunderstrike, Beta Ray Bill y un Thor del Futuro. 5) "Storm" significa Tormenta y "watch", observar o vigilar. Podría ser Vigías de Tormenta.



© MEG

¡¡¡LA FIESTA DE CUMPLEAÑOS!!!

Con esta entrega completamos la recorrida por los doce meses del año. Sin embargo, esta mini-sección va a seguir acá todos los meses. Encontramos tantos cumpleaños nuevos, tantos nombres para agregar, que vale la pena empezar de nuevo desde Mayo, ¡festejando los cumpleaños de nuestros autores de comics favoritos. Y que cumplan muchos más!

1/4: James Robinson y Francois Thomas.
4/4: Lito Fernández y Joe Orlando.
5/4: Gil Kane, Enric Sió y Akira Toriyama.
7/4: Claire Bretécher.
10/4: James Hudnall, Scott [illegible] y [illegible].
11/4: Massimo Rotundo.
12/4: J.Campbell Scott, Tanino Liberatore y Victor de la Fuente.
13/4: Francois Schuiten.
14/4: Dave Gibbons y Chuck Dixon.
15/4: Arthur Adams.
20/4: John Ostrander y Evan Dorkin.
22/4: Steve Englehart.
23/4: Miguel Rep.
24/4: Dick Matena.
25/4: Albert Uderzo.
26/4: Kerry Gammil.
28/4: Dick Ayers.

ANARKoMIX TOPTENS

A-já! Conque esas tenemos! Hizo falta que empezáramos a regalar premios por votar para que se decidieran y nos sepultaran de sufragios! Bueno, sigan escribiendo a Av.Forest 536, piso 8, of.43, Capital (CP 1427), y además de hacer trepar posiciones a sus favoritos, alguna regalía les vamos a hacer.

MEJOR PERSONAJE

1) BATMAN (DC)
2) John Constantine (DC/Vertigo)
3) Hulk (Marvel)
4) Superman (DC)
5) Spawn (Image)
6) Spectre (DC)
7) Groo (Image)
8) Madman (Dark Horse)
9) Death (DC/Vertigo)
10) Alan Scott/Sentinel (DC)

MEJOR DIBUJANTE

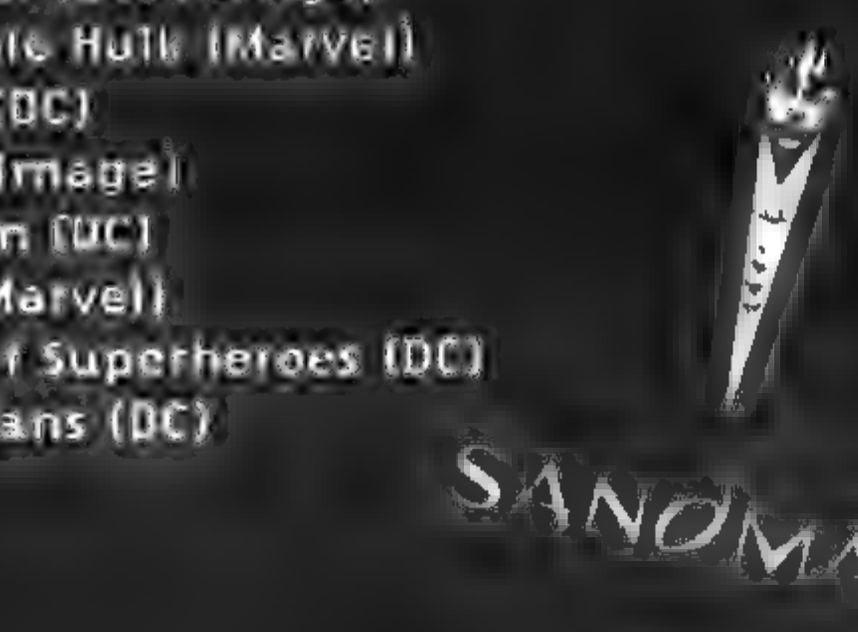
1) TODD McFARLANE (Spawn)
2) Frank Miller (Sin City)
3) Mike Mignola (Hellboy)
4) John Byrne (Babe II)
5) George Pérez (Ultraforce)
6) Simon Bisley (Death Dealer)
7) Norm Breyfogle (Metaphysique, Bloodshot)
8) Jim Lee (descansando)
9) Marc Hempel (Sandman)
10) Kelley Jones (Batman)

MEJOR GUIONISTA

1) FRANK MILLER (Sin City, Martha Washington)
2) Neil Gaiman (Sandman)
3) Alan Moore (From Hell)
4) Peter David (Hulk, Aquaman)
5) Grant Morrison (The Invisibles)
6) John Ostrander (Spectre, Eternal Warrior)
7) James Robinson (Starman)
8) Mark Waid (Flash, Impulse)
9) Alan Grant (Lobo, Shadow of the Bat)
10) Garth Ennis (Preacher)

MEJOR REVISTA

1) SANDMAN (DC/Vertigo)
2) Sin City (Dark Horse)
3) Hellblazer (DC/Vertigo)
4) Incredible Hulk (Marvel)
5) Spectre (DC)
6) Spawn (Image)
7) Aquaman (DC)
8) X-Men (Marvel)
9) Legion of Superheroes (DC)
10) New Titans (DC)



Comiqueando

MAS PAGINAS

cumple 1 año y te invita a festejarlo.

Especial Image

Todo sobre los superamigos

Juicio al manga

Reportajes
Solano Lopez
Jodorowsky

Super poster y comic de Cybersix

Buscala en Mayo

SE VIENE

GAIA

En mayo abre el local con mayor puntualidad en comics estadounidenses a sólo 1,8 por precio de tapa.
Además:
- comics españoles.
- gran variedad de juegos de rol.
- el mayor stock en figuras de plomo de todo Bs. As.

También, dados, remeras, videos, posters y más.

GALLO 1639
(SANTA FE AL 3000)

Para que el 14 de mayo no tengamos que elegir al "menos malo", votemos al peor!

DARKSEID es la opción de los que estamos en contra del sistema, contra la farsa de los villanos con careta. Para estas elecciones votá a DARKSEID! Fotocopiá esta boleta y pasásela a tus amigos, parientes, profesores, compañeros de laburo, y a todos los que crean que no hay opciones verdaderas. **DARKSEID ES LA OPCION.** No te olvides.

El 14 de mayo llevá boletas de la lista 666 a tu cuarto oscuro y que el gobierno de la oscuridad caiga sobre Argentina para castigar a los politicos truchos.

DARKSEID PRESIDENTE

¿YA PASASTE HOY POR...

ARCHIVO DE COMICS ?

Desde 2008 tenemos un lugar donde podrás encontrar las mejores miniseries, sagas y antologías de tus personajes de comics preferidos. Con la mejor onda e información sobre estos además de Podcast, informes especializados sobre eventos y autores del mundo de la historieta

TAMBIÉN ESCANEAMOS Y TRADUMAQUETAMOS COMICS INÉDITOS EN LA WEB..

Date una vuelta todas las semanas actualizamos...

ARCHIVO DE iComics

archivo-de-comix.blogspot.com

www.facebook.com/pages/Archivo-de-Comics

twitter.com/ArchivodeComics

¿te gustan los cómics?

http://www.comicrel.tk http://comicrel.nocillatv.com/foro.php